



*мы с вами одной крови*

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЫ

2002

№10

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

## Unreal Tournament 2003

*К бою ГОТОВЫ*

## Commandos III: Mobilization

*Вторая мировая в миниатюре*

## Gran Turismo Concept 2001 Tokyo

*за рулем прототипа*

## No One Lives Forever 2

*ШПИОН В МИНИ-ЮБКЕ*

## World of Warcraft

*орки в онлайне*

## Кино & Музыка

*сделай правильный выбор*

ISSN 1609-9001



9 771609 900008 10

Подписной индекс — 23852



первый украинский  
фестиваль интернет

Конкурсная программа  
интернет-проектов –  
регистрация до 21 ноября.

Вручение премии  
«Выбор Интернет» –  
20 ноября.

Церемония награждения  
лауреатов и вручение  
Гран-При –  
21 декабря,  
ДК КПИ.

# Internet.ua-net

Все о конкурсах, правилах и призах узнавай на сайте Фестиваля

организатор



официальный  
интернет-провайдер



официальный  
интернет-партнер



генеральный  
информационный  
партнер



проекционная  
техника



эксклюзивное  
печатное  
интернет-издание



техническая  
поддержка



BMS Trading



эксклюзивный  
англоязычный  
медиа-партнер



партнеры  
Фестиваля



АЛЕКСАНДРОВ &  
ОПОЛЬСКИЙ  
Адвокатская фирма



информационные  
партнеры



# INTRO

«Чем толще, тем лучше!», — орал полинезийские аборигены, охотясь на дистрофических полинезийских обезьян.

«Чем толще, тем лучше», — шептали тщедушные молодые люди в тренажерном зале, вглядываясь в отражения своих тщедушных молодых телец...

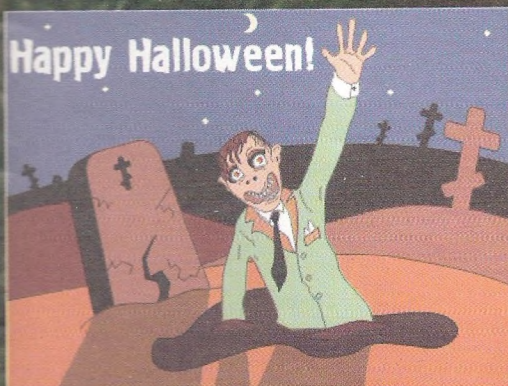
«Чем толще, тем лучше», — гордо заявляют вам редактора самого обезбашенного украинского журнала, увеличивая его в размерах.

«Шпиль!» стал толще на целых шестнадцать страниц!!! Что это значит для вас, наши дорогие читатели? Прежде всего, это появление новых рубрик, в каждой из которых вы найдете массу полезной информации. Ведь настоящие геймеры — это, прежде всего, всесторонне развитые, прогрессивные (а не агрессивные!) молодые люди, слушающие правильную музыку, смотрящие правильные фильмы и имеющие отличное чувство юмора (пусть иногда немного черного, но кому от этого хуже?).

Кроме того, нелишним будет разобраться, какие прибамбасы следует использовать для достижения максимального эффекта в играх (и чтоб при этом не очутиться на краю финансовой пропасти). А как приятно найти себе друга по переписке или просто единомышленника, считающего, что Counter-Strike следует сделать олимпийским видом спорта, а всех тех, кто выступает за запрет компьютерных игр, — заставить публично извиниться за подобные высказывания.

Над всем вышеперечисленным работают как уже знакомые вам люди (один из которых пишет белиберду, которую вы в данный момент читаете), так и новые, но от этого не менее талантливые и веселые ребята. Надеемся, темы, затронутые в нашем первом ТОЛСТОМ номере, найдут отклики в ваших сердцах и дадут повод к очередной дискуссии. Ведь, как говорится, истина рождается в споре.

Короче говоря, скучать вам не придется, это уж точно. А если кто и заскучает, то мы лично придем к этому человеку домой и дадим ему по шее.



С праздничком!

# Содержание

## Эхо планеты

Igroпанорама	2
Industri	3
Screen-парад	4
Best of	5

## Ждем-с!

### PC

Xenus	6
World of Warcraft	8
The Y-Project	10
Commandos III: Mobilization	12
Hegemonia: Legions of Iron	14

### Консоли

Devil May Cry 2	16
-----------------	----

## To play or not to play

### PC

Syberia (прохождение)	18
Sudden Strike II / Противостояние 4	20
Unreal Tournament 2003	22
Prisoner of War	24
Battlefield 1942	26

### Игра номера

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way	28
Hover Ace	35

### Консоли

Gran Turismo Concept 2001 Tokyo	36
---------------------------------	----

## Tips&Tricks

Cheats+Hits	38
-------------	----

## Sossyska

## Animania

Neon Genesis Evangelion	42
-------------------------	----

## Clubничка

WCG Ukraine 2002	44
------------------	----

## Музыкальное чтиво!

«Добро пожаловать», или «Посторонним вход воспрещен!»	46
Ozzfest 2002	47
«TITTY TWISTER» в центре Киева	48

## Columbia Бразерс

Самые популярные фильмы американского проката	49
КиНовости	50

## КиноОборzenie

## SmexoDream

## Vsyakaya vsyachina

## PaШпиль

Железный бум	56
Как закалялась stal	58
Cell-o-Fan	62

## Vox-Populi

64

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный отстой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще — неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

**StarCraft: Ghost**

На прошедшей Tokyo Game Show Blizzard, мягко говоря, ошарашила своим заявлением относительно выхода «StarCraft: Ghost». Ждали продолжения одной из самых популярных стратегий??? Нате вам —



тактический action, да еще и с герлой в главной роли!

Пацанку звать NOVA, и выглядит она не то чтобы супер. Так что на фоне прочих может и затеряться.

Из числа других особенностей игры в официальном пресс-релизе удалось выцепить клятвенные обещания разработчиков как удовлетворить (в высоком смысле этого слова ☺) вечных фанов звездного ремесла, так и привлечь внимание геймеров, стратегий и на дух не переносящих. Атмосфера «StarCraft: Ghost», скорее всего, будет немного напоминать «Metal Gear Solid», хотя за это не ручаемся.

В разработке игры блиндажерам помогают парни из Nihilistic, некогда сваявшие довольно качественную RPG «Vampire: The Masquerade».

В общем, все бы ничего, Terrans, Zerg'и и Protoss'ы в полном 3D, и все такое... Только вот насчет выхода игрушки на PC пока ничего не ясно.

...Так что все дружно покупаем губозакаточные машинки, в то время как обладателям приставок нового поколения остается только дожидаться выхода игры, а точнее — конца 2003 года.

**Демииурги II**

Компания Nival Interactive анонсировала продолжение одной из самых удачных игр уходящего года. По заявлению разработчиков, в «Демииургах II» будут воплощены все пожелания геймеров, появившиеся у последних после прохождения первой части игры.

Вдвое увеличится количество заклинаний, доступных каждой расе. Появятся конструктор артефактов, с помощью



которого игроки смогут изобрести еще больше присущих только им способов победы над врагом. Полностью переработан и стратегический режим.

Теперь действие кампании будет разворачиваться вокруг главного героя, который пройдет ее с игроком всю до конца. Кроме того, создатели «Демииургов II» учли гневные замечания игроков по поводу огромного количества утомительно повторяющихся действий. В новой игре их будет намного меньше, а интерфейс стратегического экрана станет гораздо более простым и удобным. Для новичков предусмотрен специальный учебник по тактике с видеозаписями дуэлей, а более «зрелым» игрокам придется по душе редактор карт, с помощью которого они смогут создавать собственные миссии и кампании.

Предполагаемая дата выхода «Демииургов II» — первый квартал 2003 года.

**Serious Sam 2**

Вот-вот — новая игра о приключениях безбашенного Сэ-

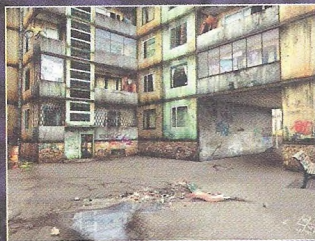


ма Стоуна будет называться именно «SS 2» — а вовсе не «Third Encounter», как можно было бы подумать. Так что прокололись разработчики. Ведь теперь напрашивается вывод, что «Serious Sam: Second Encounter» был всего-навсего дополнением (пусть и забойным), а не полноценной новой игрой.

Никакой умопомрачительной информации по игре пока нет — известно лишь, что выйдет она в 2003 году на PC, и, конечно же, на Xbox.

**Ядерный Титбит**

Наши северные соседи в очередной раз собираются порадовать игроков безумным квестом. Не знаю, удастся ли «Ядерному Титбиту» — творению Дани Шеповалова и студии VZlab — «сделать» культовый ГЭГ, но потенциал у проекта явно не маленький. Чего один только сюжет стоит. Главный герой игры — юный москвич — отправляется в Санкт-Петербург, что бы отдохнуть на полную катушку. О приключениях, которые ждут его в Северной Пальмире пока ничего не из-



вестно, кроме того что побывать парню придется в таких передрягах, что и врагу не пожелаешь. Графика в игре уже радует, а звуковое сопровождение должно вызвать бурю восторга у поклонников жесткого бита. Среди музыкантов, чьи произведения войдут в саундтрек игры: «DEADYШКИ», «Мистер Малой», «Пьянству Бойс» и «Dooby Jungle».

И много, много черного юмора...

**N.U.D.E.**

Что-то немислимое хотят сотворить парни из Red Entertainment — одного из подразделений славной компании SEGA.

«N.U.D.E.» — так называется их новый проект, который готовится к выходу на маздайном ящике. Главной героиней игры станет девушка-робот. Однако не спешите проводить аналогии с известными вам оторвами. В этой игре (кстати, аббревиатура N.U.D.E расшифровывается как Natural Ultimate Digital Experiment) игрокам предстоит заниматься не отстрелом инопланетной нечисти, а воспитанием этой самой цифровой девчонки. Сам процесс обучения будет происходить с помощью специальной системы распознавания голоса — Microsoft's Xbox Voice Communicator. Причем ваша виртуальная подопечная сможет не только узнавать вас и выполнять всякие команды, но и отдавать отчет своим действиям — то есть практически самостоятельно мыслить.

Не знаю, что уж там у разработчиков в конце концов получится, но звучит впечатляюще.



# Indus3

## Игре все возрасты покорны!

— решили ребята из компаний Blizzard и Majesco.

Blizzard объявила о заключении взаимовыгодного соглашения с Тоусом — основным наполнителем американского рынка игрушек, поставщиком всяческих солдатиков и всякой нечисти. Теперь в качестве все той же «всякой нечисти» американские школьники будут покупать пластмассовые фигурки, в которых без труда можно узнать героев таких популярных игр, как «Diablo», «Warcraft» и «StarCraft».

В свою очередь, издательство Majesco в преддверии выхода кроваво-ужасного экшна «BloodRayne» решило связать раскрутку будущего мультиплатформенного хита с серьезными ребятами из любимого всеми пятиклассниками журнала «Playboy». Дело в том, что главной героиней «BloodRayne» является гиперсексуальная женщина-вампир, которой, понятное дело, самое место на страницах названного издания. Увидим мы ее там или нет, покажет время.

## Intel Development Forum (IDF)

Журнал «Шпиль!» в лице Андрея Гайдута (то есть меня) побывал в Москве на IDF — серии регулярно проводимых международных мероприятий, нацеленных на непосредственное общение разработчиков аппаратного и программного обеспечения с инженерами Intel и лидерами индустрии — для своевременного обмена знаниями и дискуссий в области новейших технологий.

Основной целью Форума можно назвать представление русскоязычному техническому сообществу самой свежей информации о развитии компьютерных и коммуникационных технологий и предоставление всем заинтересованным сторонам возможностей для обучения, общения и налаживания бизнес-связей внутри индустрии.

В белокаменной было реально холодно, однако теплый прием, организованный российским офисом Интела, свел на нет все капризы погоды.

И вот я уже в здоровенном концертном зале «Академический» Российской Академии

Наук. Сцена оформлена так, будто сейчас на нее выйдет, как минимум, какой-нибудь Пол Окенфолд и сыграет свой самый забойный сет. Однако не тут-то было... Главными действующими лицами (кроме Андрея Гайдута, разумеется) стали старший вице-президент и генеральный менеджер подразделения Enterprise Platforms Group корпорации Intel, Майк Фистер, и главный исполнительный директор корпорации Intel — Крейг Барретт.

Топ-менеджеры показали класс — одного только Баррета все заворочено слушали полтора часа. В перерывах между рассказами о перспективах внедрения последних интеловских технологий в бизнес на сцену выходили сотрудники компании и наглядно демонстрировали возможности этих самых технологий. Все выглядело потрясающе, и даже мысли о предстоящем фуршете не могли отвлечь от происходящего на сцене.

Кроме того, большое впечатление произвела речь Ольги Дергуновой — руководителя представительства Microsoft в СНГ. Буквально с первых же минут ее выступления стало ясно, что революционный скачок в развитии высоких технологий не за горами. (Словно в подтверждение этого тезиса журналисты без устали щелкали цифровыми фотоаппаратами и делали записи в ноутбуках.)

Короче говоря, мероприятие прошло на очень высоком уровне. Было интересно как специалистам (вроде меня) так и любителям (вроде меня ☺).

## Бум? Бум!

И снова праздник на улице игровых строителей, игроиздателей и прочих личностей, имеющих отношение к прекрасному миру виртуальных развлечений. Дело в том, что за последний год рынок видеоигр — по заверениям представителей агентства Gerard Klauer Mutton (GKM) — заработал на 20 % больше, чем было запланировано. Причиной тому, прежде всего, — рост продаж, вызванный тотальным падением цен на консоли нового поколения.

Что же касается позиций на рынке самих производителей приставок, то здесь ничего экстраординарного не происходит. Sony PlayStation 2 по-прежнему впереди планеты всей. Следом за ней плетутся Microsoft Xbox и Nintendo GameCube.

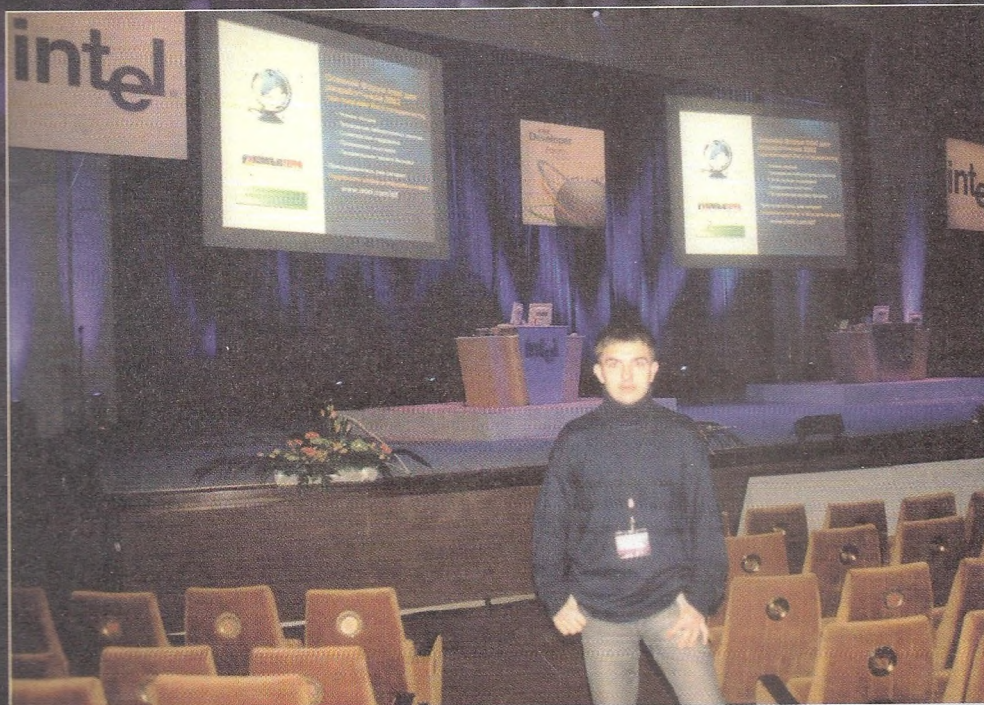
## Новости от Microsoft

1 октября 2002 года представительство Microsoft в СНГ провело в нашей столице пресс-конференцию, на которой были объявлены результаты деятельности корпорации во всем мире, в СНГ и Украине в 2002 финансовом году. Скажу сразу — цифры впечатляют.

Общий объем продаж продуктов Microsoft во всем мире составил 28,37 млрд. долларов США, что на 12% превышает объем продаж прошлого финансового года (25,3 миллиарда). Чистый доход составил 7,83 млрд. долларов.

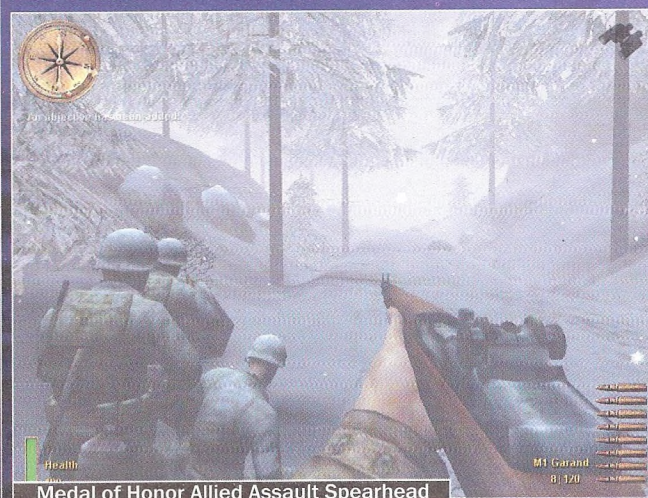
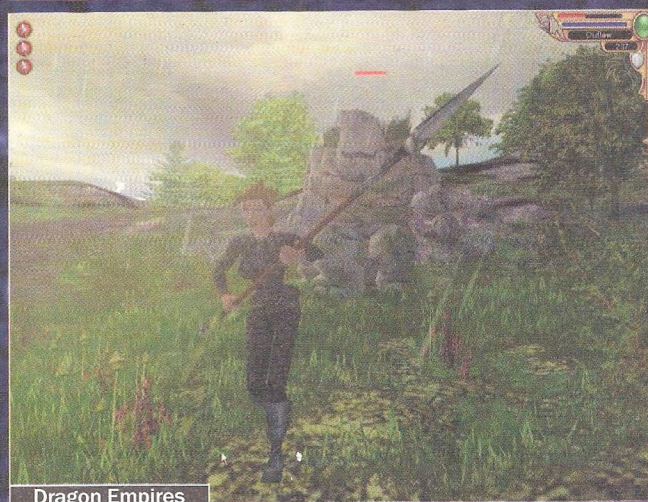
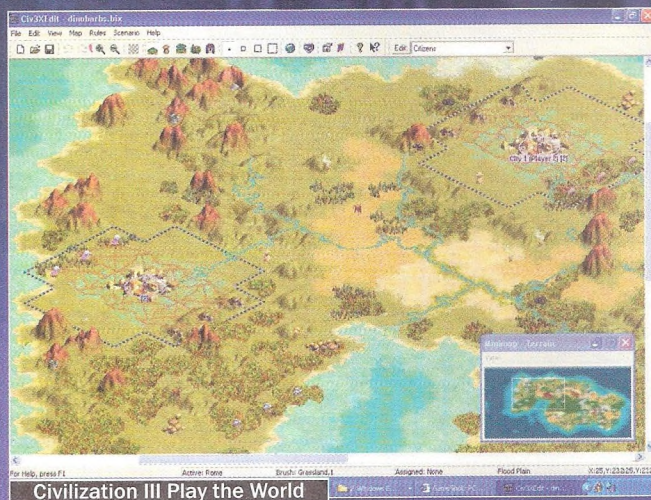
Не стоит забывать и о вкладе корпорации в развитие науки. Так, инвестиции в исследования и разработку за тот же период составили 4,3 миллиарда.

Общий объем продаж Microsoft на территории стран СНГ в 2002 году вырос на 80% по сравнению с показателями предыдущего (2001) финансового года. Доля продаж в Украине составила 26% от общего объема продаж в странах бывшего СССР; рост доходов корпорации в нашей стране составил 327%(!).



# TGS 2002

Эти игры стоит подождать.



**Б**ыл серый унылый день... Ничто не предвещало беды... ОН пришел в дождь, когда его меньше всего ждали; молча подошел; нагло и без малейшей жалости вырвал все необходимые ему сведения — и ушел, не прощаясь. Все были в шоке, хоть уже и привыкли — ведь это происходило далеко не впервые. А этот человек, который, как уже догадались самые сообразительные из вас, был редактором журнала «ШПИЛЫ!». Он просто делал свою опасную работу — составлял рейтинг самых популярных и самых продаваемых игр месяца.

**1. IceWind Dale 2.** Вот он — разгар популярности, когда игру все выставляют в первый ряд и хитро подмигивают, в надежде что вы еще не

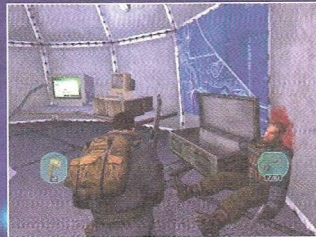


# THE BEST OF...

приобрели себе это прощальное, отлично сделанное РПГ-творение от Black Isle.

**2. UT2003.** Все на турнир! — кричали разработчики. И шли игроки, и скупали компакт, и запускали требовательную игру на своих мощных компьютерах. И играли они то с утра до вечера, то с вечера до утра. И получила игра за это второе место в хит-параде, так как не все то золото, что блестит.

**3. No One Live Forever 2.** Думается мне, третье место — это только старт для «NOLF 2»,



ведь такие игры вообще становятся играми года. Так что просто считайте это разминкой, ведь девушки с оружием способны на самые невероятные поступки...

**4. The Thing.** Вот она — страшная, милая сердцу, увлекающая игрушка. Все-таки полезно иногда возвращаться к тому, что заставляет бояться или хотя бы содрогаться иногда, — ведь люди-то подобное всегда любили...

**5. Hitman 2.** Наконец-то долгожданный киллер появился у нас целиком. Вот видите,



господа пираты, как некрасиво обманывать покупателей, которые теперь настороженно относятся к этой игре. Поэтому даже пятое место для нее — просто бешеный успех. Что ни говори, а народная память иногда делает деньги просто из ничего.



music

## Параметры спутника :

Спутник: AMOS-1  
Позиция: 4 град. западной долготы  
Частота: 11405 МГц  
Поток: 12659 Mb/s  
FEC: 3/4  
Поляризация: Н (горизонтальная)  
Тел. для справок: (+380 44) 256 25 91

СМОТРИ МУЗЫКУ

Украина, г. Киев ул. Академика Богомольца 4, 9 этаж, e-mail: info@o-tv.net www.o-tv.net

Название: Xenus

Разработчик: Deep Shadows

Жанр: action/RPG

Дата выхода: первый квартал 2003 года

# Путь брата

**Н**аткнувшись на название *Xenus*, я сначала подумал, что уже и про брата Ксены, принцессы-воина, игру забабахали. А потом почитал, нарыл инфы разной... оказывается, это просто взрывной проект будет!

«Xenus» привлекает наше с вами (то есть отечественных геймеров) внимание еще и тем, что делается он украинскими хлопцами из компании Deep Shadows. Чтобы вы поняли, что они собой представляют, скажу, что раньше они работали во всем знакомой GSC Game World, а потом (видимо, от избытка потенциала) решили заделать свою компанию. В общем, Xenus станет их первым самостоятельным детищем, которое, кстати, будет базироваться на основе технологии Vital Engine, уже знакомой нам по Venom...

В узких кругах специалистов по разработке дизайна ящиков для анчоусов, а также



в журнале «Шпиль!» сложилась традиция начинать «превью по сути» с сюжета, посему не будем от нее отдаляться. Знаете, упомянув о брате, я был не так уж далек от истины. Братишка Ксены, правда, здесь так и не появится, да и, в принципе, он бы так же нужен, как зайцу стоп-сигнал.

...Короче, жили-были брат и сестра — Кевин и Мэгги Майерсы. Родителей у них давно уже не было, поэтому ребята привыкли самостоятельно готовить отбивные с чесночным соусом и заранее забивать очередь в ванную. Но однажды Мэгги, которая пописывала статьи в местную газету, отправилась по зада-



нию этого издания в Колумбию. И было бы все нормально, если бы она вовремя вернулась, но от Мэгги нет вестей уже полторы недели; и редакция решила сообщить эти невеселые вести брату. Кевин, не упаковывая чемоданы с сувенирами, сразу же отправляется в Колумбию.

Колумбия перед Кевином предстает во всей своей красоте: страна, в которой издавна заправляют наркобароны и мафия, где все продается и покупается, где власть представляет тугие кошельки и реальную силу, а не народ, — эта страна не очень-то рада любопытствующим гостям. Кевину предстоит узнать,



что Колумбию пытаются подмять под себя аж шесть конкурирующих групп: органы власти, наркомафия, партизаны, индейцы, местные бандформирования и даже ЦРУ! Но, несмотря на это, БРАТ все равно найдет сестру — не зря же он служил во Французском легионе и посетил практически все горячие точки планеты, причем отнюдь не в роли наблюдателя...

Вот таким вот образом складывается сюжет игры. Причем интересен тот факт, что вам обязательно придется общаться с представителями каждой из группировок, получать от них задания, выполнять их — и при этом желательно ни



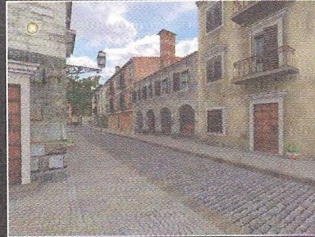


с кем не ссориться. Дело в том, что если вы испортите хоть с кем-нибудь отношения, то вам, вместо того чтобы получить инфу о сестре мирным способом, придется сопеть от напряжения, добывая ее из более труднодоступных источников. Исходя из этого, понятно, что сюжет обещают нелинейный — ведь даже в случае войны



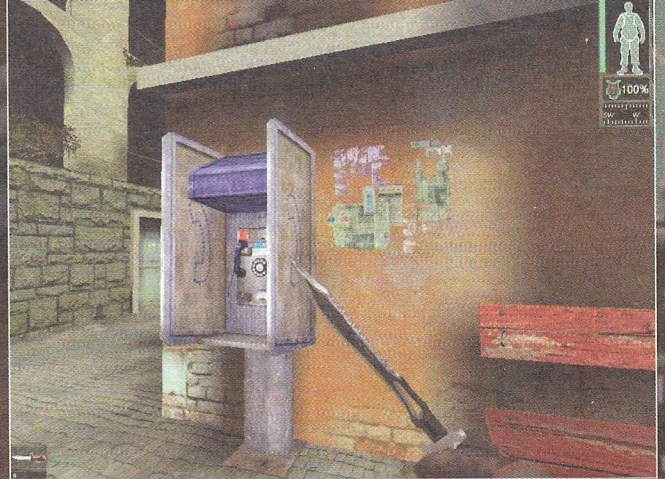
с одной из «команд» все равно будет возможность пройти эту часть по-другому; возможно вплоть до пяти вариантов решения. И каждый здесь сможет найти то, что хочет найти — стрельбу ли, разговоры ли, или же хитрость и уловки (прямо как у хитового «Deus Ex»).

Теперь отмечу, что события в игре раскинутся на 625 км<sup>2</sup>, которые к тому же обещаются цельными и без различных лодингов. Кроме того, нам намекают на абсолютно интерактивный мир, в котором, кроме пешей прогулки, можно и на катере поплавать, и из танка залпнуть, и на вертолете прокатиться, и поймать перо Жар-птицы...



Плюс ко всему этому, разработчики обещают оригинальную физическую модель, которая будет просчитывать влияние определенного действия на каждый конкретный объект, и много других прелестей.

Раз уж речь зашла об РПГ, то где же характеристики и вся остальная лабуда? А вот вам — здесь аж 20 характеристик, которые будут прокачиваться в процессе в зависимости от частоты их использования. Кроме того, авторы обещают множество разговорчивых NPC с различными вариантами окончания диалога. Вообще, мир в Xenos'e, похоже, будет живым и существующим в реальном времени. Тех же NPC заставят постоянно двигаться по своим делам, а не стоять на месте и тупо втыкать в землю. Теперь будет так: один на роботу опаздывает, другой с друзьями на футбольный финал спешит, третий просто гуляет... Мало того, к вам будут относиться в зависимости от вашего поведения, так что не рассчитывайте на чаепитие с партизанами, босса которых вы только что заваляли. И вообще AI в игре должен быть не хуже того, который мы видели в «Venom: Codename Outbreak». Ваши оппоненты обладают зрением, слухом и, самое главное, моз-



гами. Так, в случае ранения враг быстренько отползет зализывать раны и поливать вас свинцом из какой-нибудь нычки; может побегать за подмогой или вообще учудить что-то такое, от чего вы быстренько потянетесь к кнопке Loading... Плюс ко всему, у каждого из противников (в зависимости от того, кто он и кого представляет) будет своя тактика боевого поведения, так что поразмышлять даже во время боя придется.

Ну, раз уж дело о войне зашло, то и об оружии, и о других причинах упомянуть надо. В целом, вам придется попользоваться примерно двадцатью видами оружия, причем каждый вид имеет свои физические и боевые характеристики. Мало того, предусмотрен еще и апгрейд, который заключается в повышении скорострельности, точности, вместительности магазина. А в целом набор оружия вполне стандартен: ножи, пистолеты, автоматы, снайперки, пулеметы и т. д. Плюс —

куча защитных средств, камуфляж и различные полезные напитки и отвары.

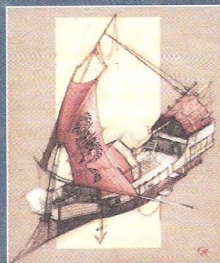
Если говорить о графике, то по скриншотам отчетливо видно, что движок Vital Engine 2 — это очень мощная и красивая машина, поддерживающая самые модные графические штуки типа многослойных текстур любого разрешения, скелетной графики, анимации мимики лица и многого другого. Кроме того, благодаря движку, обещают современную мощнейшую звуковую систему с тремястами трехмерными источниками звука и пр.

В общем, если разработчикам «Xenos» удастся воплотить в жизнь все свои задумки, если они создадут отдельный живой мир, то игра сможет достойно претендовать на звание культовой. А пока — пожелаем удачи и творческого цунами всей Deep Shadows. И помните, ребята, мы на вас надеемся, а играть с надеждами геймеров — очень опасное занятие...

Юрий Гладкий



**Название:** World of Warcraft  
**Разработчик:** Blizzard  
**Издатель:** Blizzard  
**Жанр:** MMORPG  
**Системные требования:** немалые  
**Дата выхода:** не скоро



# Висит груша, нельзя скушать

**К**ак-то (через пару деньков после выхода долгожданной под названием «Diablo II») один из разработчиков полез в холодильник за пивом.

Но пива там не оказалось — по причине все того же недавнего выхода «Diablo II» ©.

Тогда данный товарищ полез на battle.net за почтой. Но и тут его ждал полный облом — сервер буквально трещал по швам от переполнивших его всякого рода некромантов, амазонок, варваров, паладинов и прочих аладдинов, с энтузиазмом истреблявших монстров и друг дружку.

Посмотрел, значит, Blizzard'овец на такую идиллию и ну репу чесать — ни пива, ни почты... Куда катится этот @%\*%& мир, и что же делать дальше?

*И был день, и была ночь.*

А наутро поехал этот товарищ в банк. И купил он себе виллу, тачку спортивную, выделенку



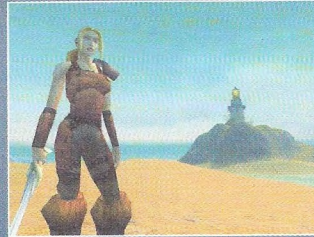
быструю, сервер собственный да бассейн с пивом. А про себя так решил: надо бы этот беспредел с «Diablo II» повторить (видно, понравился ему бассейн с пивом). Откопала тогда банда разработчиков проект один, — и процесс пошел. И имя было этому проекту World of Warcraft (WoW).

Вот о нем-то мы и поговорим. События в «Мире Warcraft'a» происходят через несколько лет после событий «Warcraft III». Как и что — пока неизвестно. Ведь сюжетная линия «Reign of Chaos» еще не завершена (где-то бегает ночной эльф, ставший демоном, да и принца Артоса и его дружка



Лича тоже вроде как никто еще не грохнул). А сотрудники Blizzard — что партизаны — молчат да улыбаются ©. Так что сюжет игры — тайна за семью замками и еще одной маленькой защелкой.

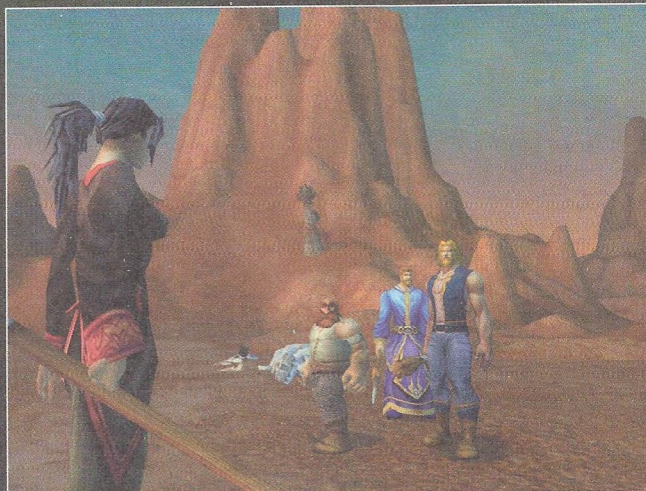
Тот факт, что игра происходит во вселенной Warcraft, еще не значит, что это будет стратегия. «WoW» будет исполнен в стиле Hack&Slash RPG, и, хотя в игре будет сохранен внешний вид вселенной Warcraft, она будет очень мало похожа на все, что нам приходилось видеть раньше. Создатели игры не стали в очередной раз изобретать велосипед — благодаря своему сюжету



и богатой истории, Вселенной Warcraft вполне по силам послужить основой еще не для одной игры.

Мир Atheroth будет полностью трехмерным. Разработчики решили сохранить яркую мультяшность игры, столь характерную для Warcraft. Как по мне, модели персонажей (особенно дЭвушек с пропорциями Лары Крофт и здоровенными мечами) сильно пахивают чем-то японским — то ли аниме, то ли какими другими хентаями.

В игре предполагается графика, достойная приличного шутера. Полигонов на квадратный сантиметр персонажа или





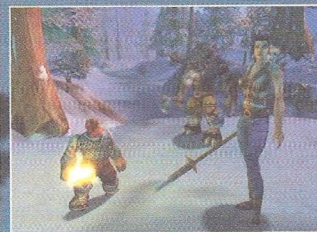
территории — хоть отбавляй. У каждого юнита будут прорисованы пальцы, движения головы, анимация лица — одним словом, красотишша.



Даже на основе того немногого, что доступно для просмотра, ясно, что игра просто великолепна. Первокласные световые эффекты и текстуры высокого разрешения будут приятно радовать глаз и... неприятно тормозить игровой процесс.

На выбор игроку будет предложено три расы: Орки, Люди и Таурны. Но настоящих

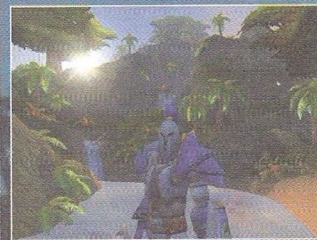
поклонников «Warcraft III» наверняка интересует совершенно иной вопрос: «Будут ли в «World of Warcraft» водиться Зерги?». Для тех, кто в танке,



напоминаю, что в кампании ночных эльфов во второй миссии («Daughters of the Moon») можно найти Гидралиски. Горячо любимая всеми Гидра (или, если смотреть с позиций Терран и Протосов, не горячо и не любимая) стоит за деревьями — вверх и вправо от того места, где находятся баллисты.



Вдумчивый читатель скажет: «Warcraft» — это хорошо, но при чем здесь несъедобная груша?». А при том, что я сейчас вылью в ваш мед бочонок дегтя. MMORPG — это Massive Multiplayer On-line RPG. Правда, последние три буквы это чистой воды гонимо — Blizzard еще в жизни ни одной РПГ не сделала. Хотя, как-никак, онлайн-овая игрушка, так что задания и головоломки будут



очень интересными и трудными, а решать их придется всей командой (одна голова — хорошо, а полторы — лучше ☺).

Как и в любой другой игре от «Метелицы», виртуальная жизнь игрока будет неспешно протекать в собирании предметов и развитии персонажа. Накапливать опыт можно будет либо в битвах, либо по-

средством выполнения квестов, которых, кстати сказать, будет немало. Сама же игровая вселенная будет просто огромна, и загрузить ее всю сразу вряд ли реально. Но для нашего брата геймера еще более нереально попасть в такой волнующий и прекрасный мир «Варкрафта».

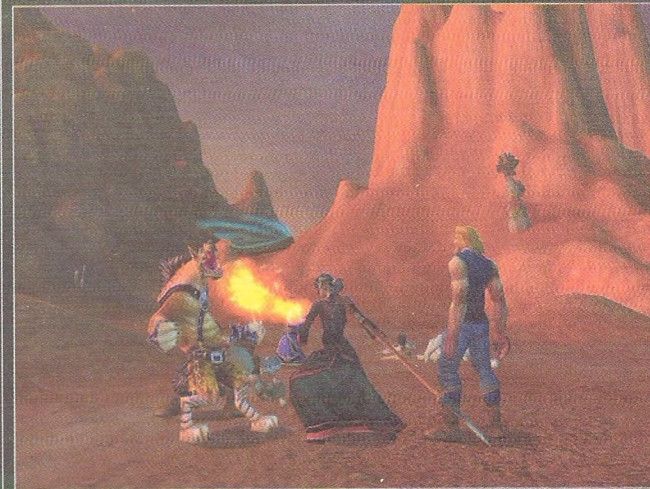
А чтобы все-таки эту грушу скушать, нужно быть, в натуре, добрым молодцем: тачку (на



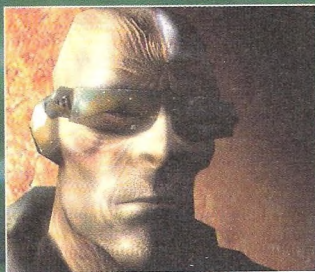
базе Р4) иметь нехилую, DVD-привод (скорее всего), копию игры лицензионную, да и немалую сумму в единицах условных, чтоб периодически за все эти удовольствия платить.

Да уж, подумаешь, всего ничего — раз плюнуть...

**Несостоявшийся  
Таурн-вождь  
Алексей Лещук**



**Название:** The Y-Project  
**Разработчик:** Westka Entertainment  
**Издатель:** Westka Entertainment  
**Жанр:** FPS/RPG  
**Дата выхода:** 15 марта 2003 г.  
**Системные требования:** не определены



# Тараканы бега

Эта история могла начинаться так: вот уже месяц директор Westka Entertainment приходил домой после работы и с криками «Убью!» гонял по квартире. Соседи, было уже, заподозрили неладное, но тут всплыли настоящие мотивы директорского горя. Не был виноват даже пудель жены, без устали украшающий ковры своими горками, — нет, оказывается, у директора в квартире просто-напросто завелись тараканы. Вконец устав от сражений с ползущей напастью, он вызвал на дом отряд по уничтожению насекомых, а на работе распорядился насчет разработки игры, в которой можно было бы убивать насекомых.

Возможно, конечно, что все происходило несколько иначе, однако факт налицо — игра **The Y-Project**, в которой придется бороться с мутировавшей ползучей напастью, вскоре увидит свет. И вот как там все будет происходить.

Перед нами будущее на отдаленной планете-колонии —



цветущей и пахнущей. Точнее, «колония» — это громко сказано, потому что поселенцы пока еще только летят к месту будущего жительства на звездолете. Летят долго и скучно. Поэтому и решают пофантазировать. Для воплощения своих фантазий эти умники взяли различные виды насекомых да и применили к ним достижения генной инженерии. И понеслась... Кто-то трудился над созданием таракана, похожего на вратаря любимой футбольной команды; кому-то взбрело в голову поработать над жуком для придания ему схожести с Эйфелевой башней и т. д. и т. п. А всю эту муть называли Y-Project'ом.

Но вот колонисты прибыли на место, вот и на планету вы-



садились, и заселяться уже стали. Да вот только не уследили — и один из подопытных жучков свалил из лаборатории...

Теперь-то и начинаются приключения. Тварюка эта плодотворной оказалась — аж жуть. И за 70 лет успела мутировать и подарить планете потомство, которое, в свою очередь, тоже хлебом не корми — дай только помутировать и поразмножиться со сверхзвуковой скоростью. В общем, начали они даже людей уже щемить — и те, не выдержав, построили над одним из мегаполисов стеклянный купол и свалили все туда. Но и эта мера оказалась не слишком эффективной — насекомые разбили купол и заявили в гости...



И вот в разгар этой веселухи появляетесь вы. Ваша роль — специальная, агентовская: уничтожение насекомых. Но есть одна заморочка: вы родились уже под колпаком, и поэтому не в курсе предистории, так что придется еще ее выяснять.

Кстати, возможности что-либо разнюхать у вас очень даже неплохие — ведь с детства вас заставляли серьезно заниматься спортом и читать много книжек, поэтому вы — эдакий ученый военный или военный ученый. Соответственно, в игре существует две фракции — ученых и военных — обе на протяжении всей игры будут пытаться перетянуть вас на свою сторону, заманивая всевозможными





способами и предлагая различные технологии. Учитывая РПГ-шность игры, вы сможете метаться от одной стороны к другой, одалживая необходимые технологии то у тех то у других. Правда, слишком уж увлекаться не стоит — как известно, жадность уже не одного фраера сгубила.

Весь процесс выслеживания и уничтожения bug'ов построен на ломовом прохождении уровней, общении с многочисленными NPC, на исследова-



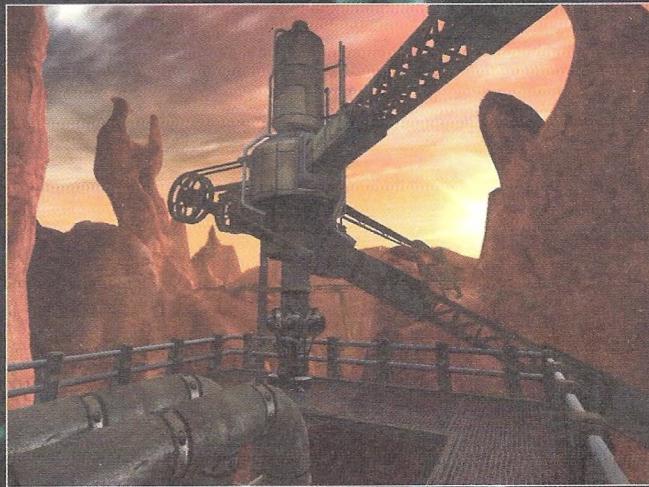
нии и просмотре сюжетных роликов. Разработчики отмечают, что это будет нечто среднее между «Deus Ex» и «System Shock 2», так что обстановочка ожидается еще та.

Что касается начинки, то игра будет разбита на пять

частей с отдельными миссиями. Причем миссии обещаются весьма обширными и должны включать до семидесяти уровней. И, как я уже отмечал, в зависимости от того, за какую из сторон вы собираетесь играть, и будет развиваться сюжет. А вообще, лучше всего найти золотую серединку — чтобы и у военных оружие с хитрой ухмылкой набирать, и при этом ученые чтобы разными научными причинами оснащали.



Но все должно быть в меру. Кстати, нелинейность игры тоже обещает проявиться в самой полной мере — ведь к достижению цели можно подходить хоть с умелыми руками, хоть и с не менее умелым гранатометом.



Оружие, как и, собственно, главный герой, будет модернизируемым. Так, в игре наделали 15 видов оружия, но собирать вы сможете лишь пять из них, так как остальные предоставляются в зависимости от выбранной вами стороны. Кстати, это еще не вся оружейная дискриминация, так как в инвентаре может лежать лишь десять видов wearops, а офигительная пушка, которую вы только что получили от солдафонов, окажется утерян-



ной в связи с получением какой-нибудь взрывоопасной научной примочки. Нехорошо как-то получается...

Что касается графики, то это будет нечто. Однозначно. Во-первых, мне довелось увидеть ролик, который был просто су-

пер. Во-вторых, игра строится на последней версии Unreal Warfare, так что поддержка всех модных видеоэффектов гарантирована. Вообще для «The Y-Project» сначала хотели взять движок от «DOOM 3», но парни из id сказали, что сначала должно выйти их детище, а там уже — пожалуйста, берите. Зато Epic с радостью предоставил движок, и думается, что не зря.



Так что ждем жуков-мутантов — все-таки после «SS2» ничего в этом роде толком никто и не делал.

P. S. По последним данным работа над проектом приостановлена из-за проблем у разработчиков. Жаль, не хотелось бы потерять такой шедевр...

**Юрий Гладкий**  
по заказу Общества  
борьбы с тараканами



Название: Commandos III: Mobilization

Разработчик: Pyro Studios

Издатель: Eidos Interactive

Жанр: tactical RTS

Дата выхода: лето 2003 г.



# Коммандос молодости нашей

**С**корее всего, особой нужды рассказывать о том, что представляет собой «Commandos» от Pyro Studios, нет. Первые две части игры, вместе со всевозможными add-on'ами, разошлись по всему миру многомиллионными тиражами, а сама игра бесспорно вошла в разряд культовых. Великолепный геймплей, наряду с отличной графикой и не отстающим от них звуковым сопровождением, — вот секрет успеха горячих парней с Пиренейского полуострова. Так что нечего удивляться тому, что одной из самых ожидаемых игр следующего года следует назвать **Commandos III: Mobilization**. На данный момент информации по этому проекту не сказать чтобы много, но, учитывая огромный интерес к нему со стороны украинских (и не только) геймеров... Короче, понеслась!

По заверениям разработчиков, в будущем хите (а то, что

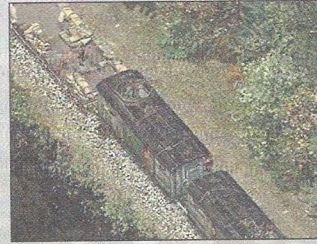


это будет хит, похоже, не сомневается никто) нас ждет тщательно проработанная сюжетная линия. Игра больше не будет разбиваться на миссии. На смену придут некие «три комплексные истории персонажей», действия которых будут разворачиваться в Сталинграде, во Франции, Германии и, конечно же, в Нормандии во время высадки союзников. Причем во время битвы под Сталинградом шестеро (вместо девяти) наших старых знакомых из предыдущих частей впервые повстречают советских солдат. Пока не известно, будут ли они помогать друг другу, но русскую речь мы однозначно услышим.



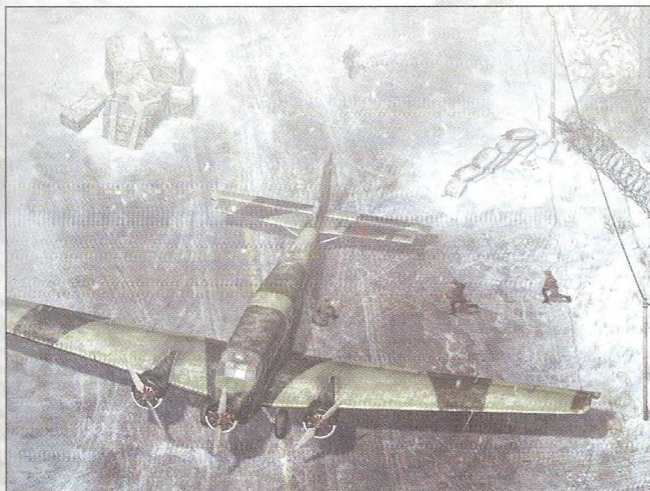
Незначительные изменения претерпит и сам игровой процесс. Разработчики хотят сделать больший акцент на action-составляющую, собираясь таким образом привлечь к проекту, кроме фанатов, еще и новых игроков. При этом они заявляют, что «Commandos III» станет самой динамичной и захватывающей игрой серии. Поверим пока на слово.

Задания, которые по ходу игры придется выполнять вашей группе, отличаются завидным разнообразием. Игрок будет попадать в самые невероятные ситуации, не имея при этом ни малейшего представления о том, что его ждет дальше. Так, например, в одном из



эпизодов игроку выпадет захватить управление поездом, до отказа набитого немецкими захватчиками. Придется пробираться по крышам вагонов, рискуя слететь на полном ходу или схлопотать пулю. Что касается вооружения, то в арсенале коммандос появятся новые виды взрывчатки и орудия, использование которых должно быть очень эффективным и, одновременно, весьма эффективным. Можно будет уничтожать вражескую технику или же использовать ее против фашистов — предварительно, конечно же, угнав. Кстати, означенная техника будет занимать в развитии сюжета далеко не последнее место. Чего





стоит хотя бы момент, когда наши герои, совместно с бойцами французского Сопротивления, устроят засаду на колонну вражеских танков.

Кроме того, чумовые испанцы добавляют несколько новых типов солдат, среди которых будут попадаться десантники, эсэсовцы, агенты гестапо и всякие там бойцы элитных подразделений. Последние

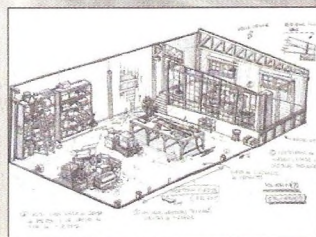


и проволоку колючую зубами перегрызают, и коня на скаку тормозят, и в избу, ими же и подожженную, входят.

Конечно же, улучшится и искусственный интеллект врагов. Каждому подразделению будут присущи отличительные черты — и вы не сможете предугадать, как немец поведет себя в следующую секунду. Придет-

ся, дорогие мои, тщательно продумывать все операции. Иначе убьют — как пить дать, убьют и фамилии не спросят.

Все сказанное выше, несомненно, радует. Однако больше всего в будущей игре поражают возможности нового графического движка, который сваяли умельцы из Pyro Studios. Во-первых, они полностью изменили систему освеще-



щения и функции работы с графикой. Последнее новшество позволяет реализовать огонь, взрывы и капризы природы просто на потрясающем уровне! Я бы не высказывался так восторженно, если бы собственными глазами не видел официальный видеоролик из игры. Движение упоминавшегося мною поезда, воздушные



атаки, после которых некоторые постройки разрушаются полностью, а другие частично; солдаты, парящие на парашютах... При этом разработчики не спешат переходить в полный 3D и не отказываются от использования предварительно отрендеренных ландшафтов. В противном случае, по их словам, они не смогли бы реализовать то качество графики,

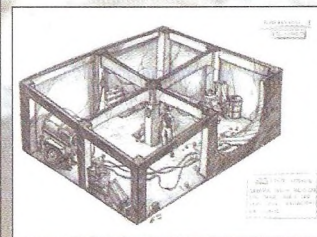


на которое рассчитывают поклонники игры. (А ролик действительно впечатляет и заставляет с еще большим нетерпением ожидать выхода игры.)

Масла в огонь подливают еще и сообщения о том, что над звуковым сопровождением «Commandos III» работает Матео Паскуаль — композитор, писавший музыку для вто-

рой части игры. Ну и, соответственно, для полного нашего разрыва планируется поддержка Dolby Digital или EAX Advanced HD. Не останутся без внимания и любители сетевых баталий: дезматч будет точно, а над остальными режимами пока еще ведется работа.

И последнее — основатель Pyro Studios, старший исполнительный директор и, по совме-



стительству, главный дизайнер будущего шедевра — Игнасио Перес Дольсет — заявил, что «Commandos III» станет последней игрой этой замечательной серии. На смену должна прийти новая серия, действие которой разворачивается в будущем. Радоваться этому или огорчаться? Время покажет.

Андрей Гайдут



В Интернет с фантастической скоростью 56K!

**Omni56k Omni 56k Plus**

Если вы требовательный пользователь Интернет, то ZyXEL OMNI 56K (V.90) для вас!

- новый ZyXEL-чипсет большой степени интеграции M4,
- Omni 56K Plus имеет RS-232 & USB интерфейсы, а Omni 56K - RS-232 интерфейс,
- адаптирован к телефонным линиям Украины, обеспечивает надежную связь на скорости 33.6 Kbps (V.34 bis) по обычным телефонным линиям и 56 Kbps (V.90) по цифровым;
- (особенности модемов для Украины смотрите на [www.vectorkiev.com](http://www.vectorkiev.com))
- система речевой почты поможет не пропустить ни одного важного звонка в ваше отсутствие;
- полная совместимость с любым факсимильным оборудованием - 14400 бит/с (G3 Fax);
- энергонезависимая память (flash) для загрузки микропрограмм.

Сертификат соответствия  
Ukraine 017.001009-00  
от 28.07.97

**Vector**

<http://www.vectorkiev.com>  
<http://www.vector.kharkov.com>

Киев  
Харьков  
Хмельницкий

(044) 226-7521  
(0572) 43-8680  
(0532) 76-5275

Полтава  
Днепропетровск  
Донецк

(0532) 56-3668  
(0562) 37-1800  
(062) 382-65-90

Одесса  
Львов  
Симферополь

(048) 728-6644  
(0322) 91-9045  
(0652) 57-6122

**Название:** Hegemonia: Legions of Iron**Разработчик:** Digital Reality**Издатель:** DreamCatcher Int.**Жанр:** 3D RTS**Дата выхода:** 14 ноября 2002 г.**Системные требования (норм.):** P3 600, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D Card

# Я Земля! Я Земля! Хочешь, буду тебе пухом?

**К**осмос может быть разным. Рассмотрим некоторые возможные варианты. *Космос №1:* на часок забываете курицу в духовке и потом смотрите на то, что осталось в кастрюле. *Космос №2:* Мужской одеколон совковых времен, обладающий силой черной дыры. *Космос №3:* год 2104...

Да, именно о космосе 2104 года мы и поговорим. Начнем с того, что это не год моего рождения, а время, когда разворачиваются события в новой игре от создателей *Imperium Galactica 1&2* под сильным названием **Hegemonia: Legions of Iron**. Теперь, дорогой читатель, если у тебя есть желание послушать об этом игровом творении, усаивайся поудобнее в своем гамаке меж двух сосен в Северной Карелии (или где ты находишься?), потому что я начинаю.

По мнению авторов «Гегемонии» через сотню лет Марс для землян будет так же доступен,



как, например, ваш любимый круглосуточный магазин через дорогу. Кроме того, население на Марсе буйно разрастется и достигнет числа в 700 миллионов человек. Именно здесь делаются теперь практически все научные открытия и достижения — Земля лишь контролирует этот процесс.

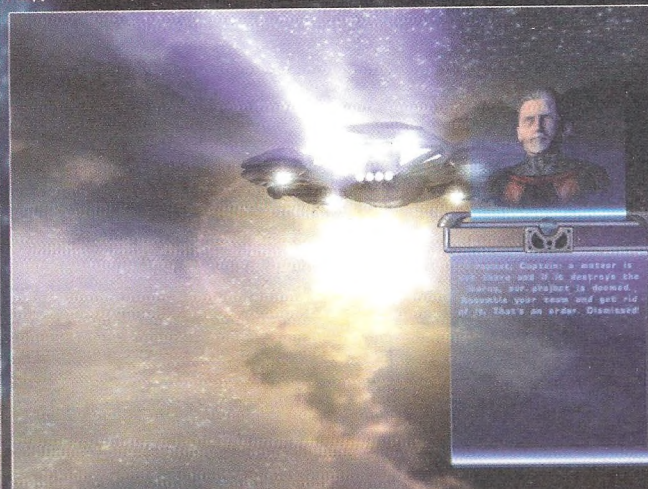
Понятное дело, что для содержания такого количества людей на планете необходима (и существует) собственная марсианская экономика, армия и множество ресторанчиков быстрого питания. Видя такое обилие, все отдаленные колонии Земли предпочитают налаживать контакты с Марсом, вместо того чтобы лететь



на Голубую Планету. Вот так-то — тихо и постепенно — и появилась ОК (организация колонистов), которая стала для Марса и всех, кто с ним, чем-то вроде правительства.

Короче, ОК с каждым днем крепнет и уже пытается отсоединиться от Земли и даже разделить с ней власть. Земля же, хоть и видит такой беспредел, надеется еще как-то усмирить

отступников и назначает переговоры на Луне. Как и следовало ожидать, переговоры ничем полезным для Марса не заканчиваются — Земля считает требования марсиан чрезмерными. Дальше больше — происходит нападение на марсианскую делегацию. Земля свое участие отрицает. В общем, ОК, в конце концов, провозглашает полную свою неза-





висимость, разрывает все отношения с Землей... И начинается война, в которой вам и предстоит поучаствовать. Хотя замечу, что отношениями между землянами и марсианами сюжет не ограничивается — вследствие войны и развития технологий удастся установить контакт с инопланетянами (некоторые из которых далеко не самые миролюбивые...).

Вот такой сюжет подготовили авторы. Теперь стоит взглянуть и на то, как и какими приборами это блюдо надо кушать. Во-первых, нам предложат две кампании: одна за марсиан; вторая же, понятно, за землян. Кампании — по желанию седых стратегов-разработчиков — будут разбиты на миссии. В миссиях придется и территории разведывать, и новые планеты колонизировать, и, конечно же, воевать. Кстати, на поле брани можно будет выпустить до пары сотен кораблей — так что готовьте сварочные очки, будут плавиться миллионы тонн металла.

Лично вам отводится не просто роль наблюдателя за

сюжетными перипетиями, но и полноценное участие в игре. Вы начнете игру в чине капитана и потом — методом проб и ошибок, управляя сначала немногочисленными группами и кораблями — пройдете путь до главнокомандующего. Ясное дело, самостоятельно управлять всеми подразделениями вы не сможете, поэтому на помощь приходит великий



и могучий (хотелось бы в это верить) AI, который под видом офицерского состава будет заправлять делами.

Кстати, всепоглощающая РПГ-зация не обошла и «Гегемонию», поэтому в игре будет множество NPC с индивидуальными характеристиками, которые после выполнения заданий и перехода к новой миссии изменяются.



Что касается масштабов игры, то могу сообщить, что играть будем не только в Солнечной системе. Вообще, авторы обещают загрузить нас работой на нескольких системах сразу, а на более высоких уровнях вообще подкинут для обработки целые десятки систем. Собственно, исходя из таких игровых размеров, понятно, что главной вашей работой



станет отнюдь не выращивание фикусов где-то на Нептуне. Вам придется заняться кое-чем гораздо более глобальным — на вашей совести будет общее распределение ресурсов между боевыми единицами, управление действиями флота, оборона, атака. Конечно, придется позаботиться и о работе промышленности, и о развитии новых техноло-

гий, которых, кстати, обещают около двух сотен.

И всю эту вашу вселенскую гегемонию будут украшать всяческие космические штуки типа метеоритных дождей, астероидов, черных дыр и пр. Кроме того, как я уже отмечал, доведется пообщаться и с гуманоидами, которых здесь приготовили аж четыре вида (и, следовательно, столько же их цивилизаций).

Что до внешних красот, то скрины, доступные на данный момент, очень даже неплохи; приплюсуйте сюда еще и обещанные високополигональные кораблики на новом движке Walker (который, кстати, уже заказали для тестов многие производители железа), а также все современные графические фишки и сравнительно небольшие системные требования... В общем, все обещает быть на уровне. А вот на каком именно — мы еще посмотрим.

**Юрий Гладкий**  
со спец. репортажем  
с Байконура



**Название:** Devil May Cry 2  
**Платформа:** PlayStation 2  
**Разработчик:** Capcom  
**Издатель:** Capcom  
**Жанр:** action  
**Дата выхода:** начало 2003 года



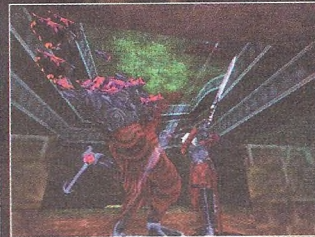
# Наши монстры громко плачут...



**В** то время, когда драконы устанавливают над Землей власть огня, а оторванные девчонки пачками валят вампиров (успевая при этом сниматься в малобюджетных сериалах), полудемон-недочеловек Данте готовится дать бой нечисти посерьезней. При-



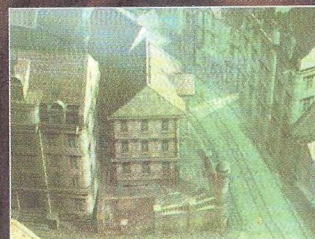
говоря об этой игре, прежде всего хотелось бы коснуться мест, где отважный Данте будет проводить свои социально-санитарные работы. Сразу отмечу тот факт, что новая игра будет раза в два больше оригинала. Соответственно, увеличивается и удовольствие от ее прохождения. Учитывая, что на



этот раз герой будет охотиться за членами какой-то религиозной секты, ведущей свою деятельность, скорее всего, на территории современной Америки, скриншоты с изображением Данте, стоящего на вершине небоскреба, удивления вызвать не должны. Хочу заметить — разработчики заве-



ряют, что во время перемещения персонажа по крышам игрок в полной мере ощутит страх высоты, а новые приемычки — типа бега по стенам или тройного прыжка — должны вызвать у поклонников этого готического шедевра бурю восторга. На демонстрации «Devil May Cry 2», проходившей



чем уже во второй раз. Видать, в первый кого-то упустил.

А если серьезно, то вторая часть «Devil May Cry» — одной из самых зубодробительных игр для PlayStation 2 — выйдет в 2003 году. Devil May Cry 2 обещает стать не менее популярной, чем ее предшественница. Как обычно бывает в таких случаях, разработчики не стали изобретать велосипед, а, взяв за основу игровой процесс удачной первой части, придумали новую историю, улучшили графику, звуковое сопровождение и ввели паруройку новых фишек. Короче говоря, обошлись косметическим ремонтом.



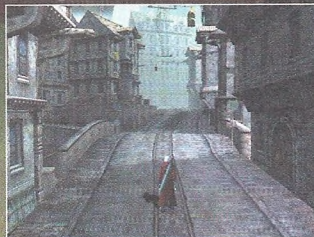


во время Tokyo Game Show, можно было наблюдать за тем, как Данте, разведя в разные стороны руки (в каждой из которой — по здоровенному пистолету) расстреливает врагов. Таким образом можно обезопасить себя от внезапного нападения сзади.

Но и монстры станут намного умнее, так что Данте, чтобы не попасться им в лапы, придется всю использовать свои новые способности. Так, очень эффектно выглядел мо-

мент, когда преследуемый какой-то неподдающейся описанию тварью, наш борец за мир во всем мире внезапно оказался в тупике. Недолго думая, он разбежался, оттолкнулся ногами от стены... и вмиг очутился за спиной у супостата. Остальное было уже делом техники: несколько метких выстрелов — и на Земле одним гадом стало меньше.

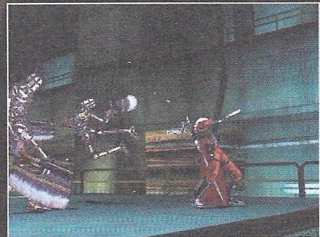
Кроме самого Данте, в игре будет присутствовать женский персонаж. Персонажа зовут



Лучи, и огромные кривые сабли в руках этой молодой леди кого угодно заставят поверить в серьезность ее намерений.

Конечно же, каждый из персонажей имеет собственную сюжетную линию. Стоит также заметить, что намного упростится процесс обучения новым видам магии.

Что касается графического оформления игры, то после выхода первой ее части казалось, что ничего более красивого на PlayStation 2 и быть не

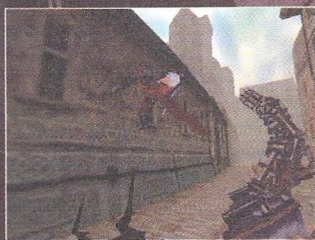
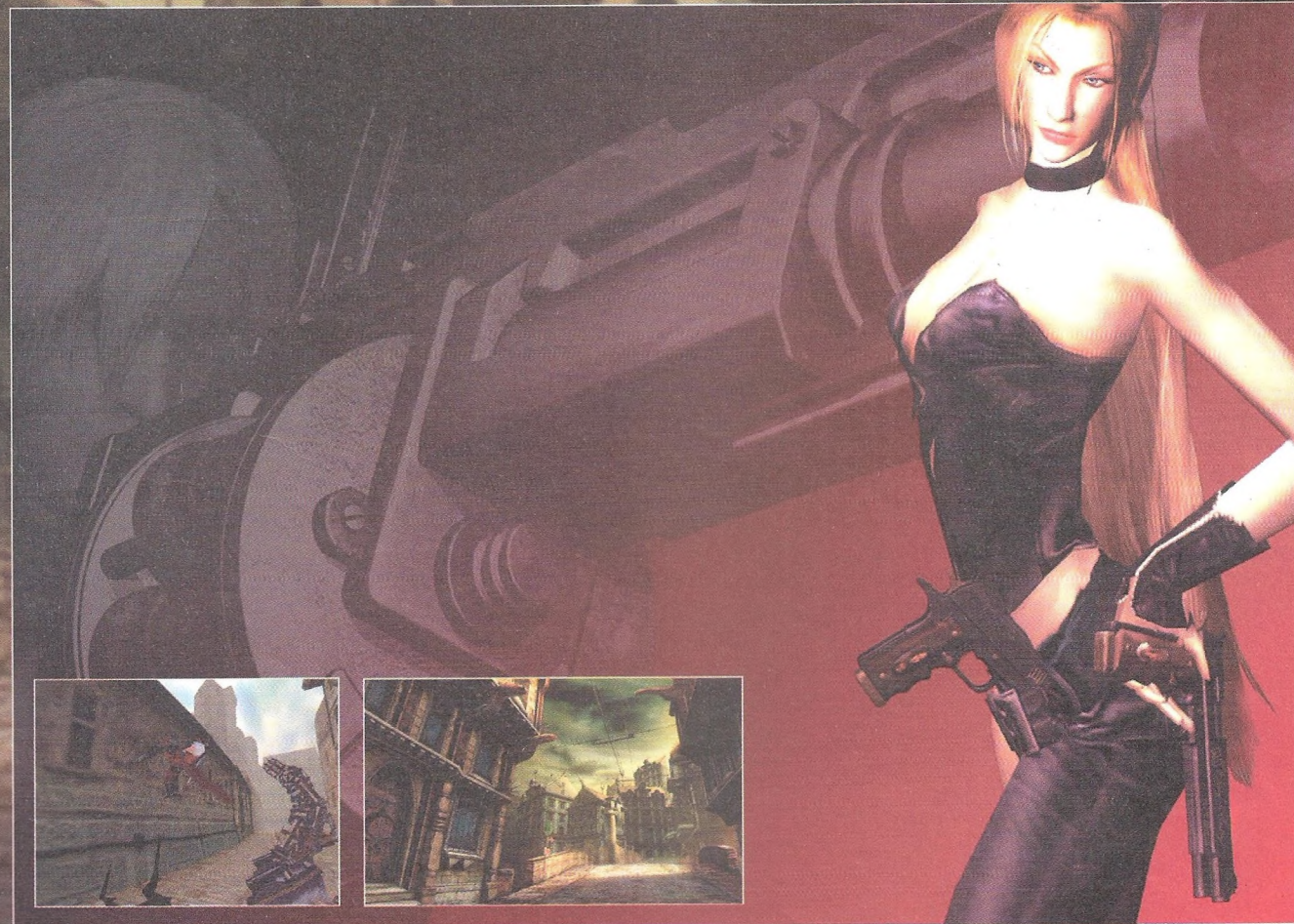


может. Однако время не стоит на месте — и вот уже разработчики заявляют о том, что персонажи и среда, их окружающая, в «Devil May Cry 2» будут выглядеть в два раза лучше, чем в оригинале.

Соответственно, на уровне будет и звуковое сопровождение. Как же без него...

А в конце позвольте отметить, что игры такого уровня выходят редко и, к сожалению, отнюдь не на PC. Так что, если вы еще в сомнениях — покупать себе PS2 или не покупать — думаю, выход «Devil May Cry 2» должен все-таки склонить вас в сторону положительного ответа. Тем более что еще есть время подкопить денюжат.

Андрей Гайдут



# Сибирские пельмени. Пачка третья

(продолжение)

## Аралбад

Дело происходит после вашего выхода из дирижабля, когда Кейт надо спуститься вниз к фонтану.

После отнюдь не самого приятного звонка Марсона входите в дверь отеля Кронски (слева). Можно, конечно, потрепаться с администратором, но толку от этого, честно говоря, никакого.

Идите два экрана вниз, откройте небольшую дверцу слева. Там возьмите с полки бутылку моющего средства, после чего идите к фонтану и вылейте туда всю бутылку. Возвращайтесь в отель, откройте шторы и с помощью звонка на стойке позовите футбольного фаната. То, что он увидит, заставит его побежать на помощь к фонтану.

Идите за стойку и пошарьте вокруг телефона. Возьмите брошюру с написанным на ней красным телефонным номером и нажмите на маленькую красную кнопку, открываю-

щую дверь-решетку. Найдите в книге регистраций имя Елены Романски. Вот вам ее код — 1270.

Выходите из-за стойки и идите через дверь-решетку к бассейнам, которые надо обойти справа. Вот теперь — через нишу и вперед. Там вы увидите стол с бокалами — прихватите один. Идите отсюда (вперед), а затем налево — чтобы найти кодовую машину справа. Подойдите к ней и введите 1270 — теперь дерните за рычаг. Ничего не произойдет, так что возвращайтесь на экран назад (вниз) и идите вправо.

Дверь справа окажется открытой. Войдите и поднимите с пола карточку доступа. Новый код — 0968. Назад к кодовой машине, вводите полученный код и дергайте рычаг. Дверь откроется. Выходите через открытую дверь, одевайте противогаз (он справа от вас). Открывайте вторую дверь и выходите на улицу. Идите



вправо и дальше по мосту, пока не встретите в беседке Елену Романски.

После разговора с Кейт, Елена попросит позвать своего автомата. К беседке прибежит разъяренный администратор Феликс и примется выгонять Кейт, за что и получит от Елены по шапке.

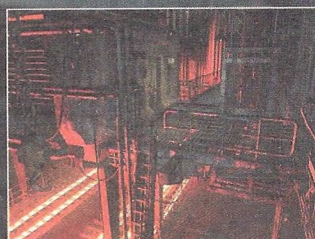
Идите к колоколу, висящему чуть ниже беседки, и снимите его с крепления. Далее двигайтесь по мосту к двери, через которую попали сюда, но не заходите в нее, а повесьте колокол на такое же крепление с цепью. Дерните за эту цепь.

Входите внутрь, снимите противогаз и повесьте его на место. Пройдите экран вниз и поговорите с автоматом

Елены. Он слышал звук колокола, но боится выходить наружу, так как соленые ветры могут повредить его механизму. Кейт предложит Джеймсу воспользоваться противогазом, и автомат уедет к Елене. Позвонит мать Кейт, а потом подойдут Джеймс и Елена.

Поговорите с Еленой о Гансе. Та хорошо его знает и мечтает встретиться. Проблема в том лишь, что Елена давно уже не поет, у нее пропал голос. Правда, вы узнаете, что коктейль из отеля «Моритц» как-то вернул Елене способность петь.

Звоните по номеру, написанному красным в брошюре отеля Кронски (4643-3643). Это и есть телефон отеля «Моритц».





Вам назовут ингредиенты коктейля «Blue Helena». Вот рецепт: часть водки, часть синего куракао, часть меда, лимон и лед. И смешать, естественно.

Посмотрите на внутреннюю стенку бара, возле которого расположилась Елена. В нише возьмите пол-лимона и банку засахарившегося меда.

Теперь двигайтесь направо, дважды вниз и дважды вправо. Возле мужиков в бассейне увидите квадратную каменную бадью с водой. Пройдите за нее и поверните колесо, чтобы открыть горячую воду. Когда из бадьи пойдет пар, прогрейте в ней банку меда, от чего тот растает. Возвращайтесь к бару, подойдите к пульту управления им. Вставьте в пустые места сверху лимон, водку и мед (слева направо). Возьмите бумажный свиток, торчащий из системы бара посередине экрана. Как видно из схемы, за водку отвечает басовое «ре», а за куракао — скрипичное «ми».

Начнем приготовление коктейля! При помощи кнопки I/O включите бар. Нажмите «ре» (вторая клавиша слева), переключитесь на скрипичный ключ (переключатель справа) и нажмите «ми» (третья белая клавиша). Нажмите кнопку с изображением пчелиных сот черного цвета, потом кнопку с лимоном, затем — с изобра-



жением снежинки и, наконец, самую правую кнопку в том же ряду — шейкер. Коктейль готов, у Елены появился голос, но она не верит в это. Поставьте хрустальный бокал на стойку чуть правее Елены и заговорите с певицей. Бокал не выдерживает напора оперного вокала и лопается, открыв Елене путь к выступлению в Комколзграде!

Идите в кабину дирижабля. Позвонит Оливия, которая на какой-то вечеруке замутила с Дэном, хотя Кейт, если честно, на это уже попросту легла... Подходят Елена и Джеймс.

Смотрите мультики и слушайте «Очи черные».

### Здравствуй снова, Комколзград!

По лестнице поднимитесь наверх, осмотрите дверь клетки и откройте ее с помощью ножниц по металлу. Выпустите Елену. Зайдите внутрь клетки и с помощью отвертки открутите у автомата-пианиста Оскаровы руки. Выходите из клетки (налево и вниз). Кейт откроет железную дверь, но, как только Елена пройдет туда, стальные прутья решетки вновь закроют выход. Маньяк Бородин заявит, что, если ему не вернут Елену и руки, то он не отвечает за свои действия. Кейт объявляет ему войну, отдает руки Оскара Елене и на-



казывает ей идти в вагон, вернуть руки владельцу и быть в полной готовности к экстренному отправлению.

Спускайтесь на лифте в шахту и идите вперед — к противоположному лифту, рядом с которым стоят генератор. На полпути раздается грохот взрыва. Продолжайте движение. Дерните за рычаг справа. Покажется кабина лифта, но в ней — взрывчатка с часовым механизмом. Кейт успеет отбежать подальше, прежде чем взрыв превратит лифт в кучу обломков.

Возвращайтесь в сторону взорванного лифта. Не доходя до него, вы увидите, что ударом снесло решетку, закрывающую воздуховод. Залезайте в отверстие и... Кейт вылезает из трубы прямо на платформу чуть правее взорванного лифта.

Подойдите к полуоткрытому деревянному ящику слева и возьмите там динамит. Идите вдоль поезда, пока не увидите Оскара. Поговорите с ним и зайдите в вагон. Гигант-автоматон перегородит поездку, а Кейт позвонит Дэн (умалчивая, кстати, о новом качестве своих отношений с Оливией). Но Кейт быстренько выводит его на чистую воду.

Выходите из вагона и идите к гиганту. Установите динамитный заряд на правой ноге гиганта и смотрите ролик об экстренной эвакуации из Комколзграда.

### И опять Аралбад

Выходите на платформу и идите налево, затем направо. Поверните колесо пружинной машины и дерните за рычаг, чтобы завести механизм поез-

да. Поговорите с Оскаром. Кейт и Оскар уже почти соберутся отправляться на поезде дальше, как появится Феликс с сообщением о том, что в отеле Кейт ждет посылка. Подойдите к стойке Феликса в отеле и возьмите из коробки (она стоит слева от телевизора) монта-автоматона. Позвонит разъяренный Марсон. После звонка Марсона зазвонит телефон Феликса. Мадам Романски желает видеть Кейт в баре.

Идите к бару, поговорите с Еленой. Она расскажет, что у Ганса нелады со здоровьем. Еще она расскажет о самолете, находящемся снаружи отеля. Джеймс скажет, что в снежную погоду противогоаз надевать не нужно — снежные покровы закрывают песок и соль и утихомиривают ветер.

Выходите на улицу, не надевая противогоаз. Теперь поговорите с Гансом Воралбергом — он сидит на скамейке. Получите его подпись на договоре — Ганс не прочтет его, потому что не умеет читать. Примите звонок от Марсона и обработайте его.

Ну, а теперь приглашаем вас на просмотр просто фантастически красивого видео о Кейт, которая выбирает между работой в Нью-Йорке и продолжением путешествия к загадочному острову Syberia.

P. S. Игра закончилась — но зато теперь у самого красивого и увлекательного квеста, в котором разработчики сумели создать и оживить некий виртуальный мир, появилось имя. Syberia.

Известный  
попедатель пельменей  
Юрий Гладкий



**Название:** Sudden Strike II /Противостояние 4  
**Разработчик:** Fireglow  
**Издатель:** CDV Entertainment  
**Жанр:** RTS  
**Системные требования:** PII 400, 128 Mb, 16 video

**Оценка:**  
**Графика:**  
**Геймплей:**  
**Управление:**  
**Звук:**

6  
8  
8  
4  
8

# Боец подкрался незаметно...

Сидел я и думал, что жизнь хороша... Была... Когда-то... Такое впечатление, что в мире компьютерных игр давно уж исчезли хоть мало-мальски свежие идеи. Разработчики словно зациклились на чем-то одном. И наши игровые полки трещат под тяжестью всяких сиквеллов, приквеллов и прочих мыльных опер. А ООН или еще каким яйцеголовым нужно было запрещать клонирование не человека, а компьютерных игр. Толку было бы гораздо больше.

Горестные раздумья были прерваны громким шлепком. Чё-то полетело, вернее прилетело, — промелькнула мысль. И таки да — на столе красовалась коробка с очередной игрой. «Противостояние 4» — гласила надпись на обложке.

Да уж, правду говорят деды, в военное время значение синуса может достигать четырех. После запуска setup.exe во мне проснулся добряк-прапор-



щик ☺ — чуток покомандуем: сейчас я разберусь как следует и накажу кого попало. Я ведь где нормальный, а где и беспощаден.

Игра установилась без шума и пыли — как под Форточки 98, так и под XP. По привычке выбрав СССР, я отважно ринулся в бой. Но не тут-то было. Как-то сразу чувствуется, что делали игру наши — славяне — в интерфейсе и управлении черт ногу сломит (или, по крайней мере, умом тронется). Множество недочетов так и осталось неисправленными. Например, интерфейс всегда показывает довольно большой участок карты. С учетом того что игра чисто тактическая — то есть «строительно-монтажная» часть RTS отсутствует — это было бы даже неплохо, если бы не одно «но».



Информативность и интуитивность отсутствуют напрочь. Так, при выборе юнита нельзя определить даже не глаз — снайпер это или медик. Вот и получается, что очень часто в бой идут невоюющие подразделения ☹. С техникой та же история. К тому же при выделении группы нигде не отображается информация о том, из кого эта группа состоит.

Модели же юнитов хорошо прорисованы, и 2D-графика игры смотрится весьма неплохо. Эффекты тоже на высоте: черный дым, при взрывах комья земли разлетаются в разные стороны, а на воде видны блики.



Озвучка весьма недурственная — через пару дней уже можно на слух различать, кто с кем и чем воюет.

Техники в игре немало, причем каждая единица имеет основные характеристики реального аналога. Широкий выбор легких, средних и тяжелых танков.

Даже пехотинцев где-то с дюжину видов — у некоторых есть специальные способ-





ности, например лечение или установка мин (которых, кстати, тоже несколько видов). Мины могут устанавливать саперы и охотники за танками (солдаты с противотанковыми ружьями). Сапер с низким уровнем опыта при установке противопехотной мины имеет шанс (примерно 10%) на ней же и взорваться. Чтобы избежать этого, юнит должен иметь опыт хотя бы 10%; не стоит забывать и о морали.

Каждая боевая единица характеризуется следующими основными параметрами:

- **броня;**
- **ущерб,** наносимый при атаке;
- **мораль** (в зависимости от ситуации выражается в бонусах или штрафах к боевым характеристикам);
- **дальность обзора** (зависит от таких факторов как погодные условия, рельеф и т. д.).

Вдобавок юниты имеют еще и вредные привычки: например, поиск пути просто замечателен — красные герои всегда идут в обход ☺; искус-

ственный интеллект полностью скриптовый, а посему не отличается умом и сообразительностью.

И хоть игра делалась как историческая RTS, заносов в сторону С&С избежать не удалось. В игре присутствуют мобильные госпитали и машины снабжения, которые в момент чинят пехоту и технику, а также подвозят боеприпасы. Или еще: рота пехоты в сапогах и с винтовками, засевшая в здании, хорошенько поднажужившись, может «задолбать» и такого броненосца, как немецкий «тигр». Хотя, в принципе, в игре весьма неплохо реализован расклад насчет наносимых повреждений. Не стоит даже пытаться подбить, скажем, «тигр» спереди или сделать это 37-мм орудием. Единственный выход — атака с тыла или флангов.

Когда во всём и со всем разберешься, играть становится довольно интересно.

Итак, мой взвод вышел на опушку. ...На горизонте появилось N танков противника...



Нет! N — это больно круто, M будет в самый раз! (К слову, танк — это мощное противотанковое средство.) Прозвучал сигнал к атаке — три зеленых свистка — и бравое войско понеслось в наступление. И ничего хорошего из такой атаки не вышло — все геройски погибли в бою ☹.

Дело в том, что, прежде чем атаковать, нужно использовать офицеров с биноклями, чтобы засечь врага. Кроме того, перед атакой рекомендуется подвергнуть бомбардировке участки карты, где могут быть сосредоточены силы противника.

Атака в лоб не всегда приводит к победе (редко — если выражаться точнее). Всегда можно (и нужно) найти обходные пути. Если численность ваших сил невелика, обязательно попробуйте занять брошенные юниты или захватить что-либо плохо защищенное. В каждой миссии существует множество вариантов ее прохождения (впрочем, как и вариантов ее провала ☹).

Так как строить новых солдат нельзя, нужно как зеницу ока беречь медиков и ремонтные грузовики. После боя главное — убрать с поля раненых и похоронить убитых.

Еще одна большая морока для игрока — аэродромы и авиация. Самолеты или не взлетают или же взлетают, но не садятся. В таких случаях необходимо обследовать взлетно-посадочную полосу на наличие повреждений или подбитой бронетехники. Кроме того, самолет не взлетит, пока другой самолет использует ту же взлетно-посадочную полосу.

Вот такое получилось противостояние неплохой исторической основы, графики, звука и неудобного интерфейса. А жадным девелоперам чихать на недостатки — знай себе, новые части клепают. Вывести бы их в чисто поле, поставить лицом к стенке, да пулю в лоб пустить, чтоб на всю жизнь запомнили...

**Злобный прапор  
Лещук Алексей**



**Название:** Unreal Tournament 2003**Разработчик:** Digital Extremes**Издатель:** Atari Games**Жанр:** FPS**Системные требования (минимальные):** P3 1 ГГц, 128 Мб, GF2**Системные требования (рекомендуемые):** P4-2 ГГц, 512 Мб, GF4

<b>Оценка:</b>	11
<b>Графика:</b>	12
<b>Звук:</b>	12
<b>Геймплей:</b>	11
<b>Управление:</b>	12



# Утро галактического штурмовика

**С**ижу в каком-то богом забытом месте, напоминающем нашу земную канализацию. Сверху бегают люди и нелюди — я все время слышу, как они топчут по решетчатому люку, ставшему на время моим укрытием. В их злобной сущности меня пугает только одно — все они хотят меня убить.

Мне страшно. Мне очень страшно. Уже девятнадцать с половиной долгих секунд я собираюсь с духом, чтоб выскочить на поверхность, где через шесть секунд отреспаивается аптечка.

Я не думаю о том, что реинкарнация неизбежна, как утро следующего дня, — нет, мои мысли о том лишь, что у меня больше нет адреналина, что мои доспехи все в дырах и что жизни осталось, ни много ни мало, а ровно 2%. И мне страшно — потому что я не хотел подводить команду, которая положила на меня, уйдя в глухую

защиту. Честное слово, подвести команду — это последнее, чего бы мне хотелось.

Вот, еще пять секунд, и я, оттолкнувшись от вот этой трубы, сделаю дабл-джамп и с громким криком «Head shot!» снесу башку охраннику флага, а потом феноменально легко схвачу аптечку и брошусь, размахивая флагом, к себе на базу, где братья по крови отбиваются от нападков мерзких пришельцев. Но я всего лишь так думаю, на это уповаю — как все произойдет на самом деле, не знает никто...

За эти — уже четыре с половиной — минуты я вспомнил всю историю этого богом проклятого межпланетного турнира.

...В словах рекрутера я не заметил лжи — но он был лжив! Боже, как он меня обманул... Хотя другого выхода вроде бы и не было.

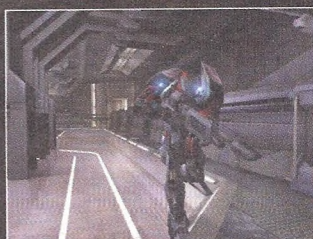
С тех пор как Liandri Corporation проводила турниры



древности, минуло уже больше ста лет. Мой прадед, говорят, был одним из тех, кто дрался в Unreal Tournament, чтобы спасти свою честь. Кто мог подумать, что теперь, столетие спустя, я тоже буду сражаться на других планетах, чтобы обрести свободу.

Теперь, когда Император решил возобновить турниры, рекрутеры обратились к самым сильным из диссидентов, заключенных в тюрьмы на отдаленных планетах галактики. Мы — цвет человеческой цивилизации — должны будем отстаивать свою честь в поединках, где в руках придется держать не только старые добрые бластеры, служившие еще нашим предкам в Unreal Tournament, но и совершенно новые — и еще более смертоносные — виды оружия.

По слухам, в турнире принимают участие представители шести рас. Одни напоминают нас, людей; другие же совершенно отличны — и по метаболизму, и внешне.



Среди наших ходит легенда — если мы победим на всех трех десятках карт, где предстоит сражаться в дисциплинах Capture the Flag, Bombing Run, Double Domination, Deathmatch и Team Deathmatch или в обновленном Last Man Standing — Survivor, то заслужим свободу. Но до этого — ох, как далеко. Тем не менее, я остаюсь оптимистом и думаю, что сегодняшний СТФ-поединок — это, возможно, еще один шаг к победе.

Помню свои ощущения, когда я впервые сражался в «бомбежку». Этот тип турнира похож на древний «американский футбол», в котором наши предки бегали в коротких штанишках и несли мяч через очерченное поле от своей базы к базе противника. Правда, там ценой проигрыша не была смерть. Теперь правила изменились, и мы вместо мяча носим и перебрасываем друг другу бомбу, не имея никакой возможности сделать выстрел





в противника. Одно раздражает: даже если ты и принес бомбу на базу врага, то, выстрелив ею в специальное кольцо, не разносишь базу к ядрене фене, а просто получаешь на свой счет 3 очка.

Зато радует то, что можно четко назначить, кто чем займется: на чью долю выпадет оборона базы, кто пойдет в атаку и т. д. Так что мои напарнички, назначенные в защиту, не бросят прикрывать мои тылы, пытаюсь отобрать хлеб у меня — штурмовика нашей группы.

И еще одно: если уж ты набрался опыта в поединке, то твои мозги не прочищают, оставляя только стандартную матрицу. Поэтому в следующей инкарнации, когда пришельцы восстановят твоё тело и разум, твои навыки и навыки всех твоих партнеров сохранятся. Так что от турнира к турниру точность выстрела и скорость победителей только возрастает, а проигравший... Хм, проигравший — он и есть проигравший!

Сейчас наши греются возле recharge station, восстанавливая боеприпасы и здоровье. Хорошо, что у нас наконец появились эти штуки — без них тяжело приходилось. Зато теперь оборонять базу значительно проще — и здоровье, и дополнительные снаряды всегда под рукой.

И еще одно. Раньше, когда я был маленьким, всегда мечтал путешествовать по красивым местам других планет. Теперь же мне, с позволения сказать, приходится путешествовать. Планеты, на которых разворачиваются наши по-



единки — лучшее из того, что мне приходилось видеть за всю свою жизнь. Первые три десятка лет я прожил, полных стандартного набора приключений штурмовика — войн, пустынь, бескрайних и пыльных просторов космоса. Потом было заточение. И теперь, в свои 34 года, я — известная личность. «Спортсмен», как меня называют граждане Империи. Мечта моего детства осуществилась дичайшим, непредсказуемым образом: я и правда могу сегодня оказаться в Храме Анубиса, а завтра уже умирать на Электрических Полях. Сегодня мы наказали команду соперника в Ущелье Сеппуку, где в воздухе кружат прекрасные элементы света; а завтра на пропахшей зеленой слизию и смазкой подъемников станции «Орбитальная II» враг, павший вчера от моей руки, размажет меня с помощью Link по стене... Но все-таки места, где проходит турнир, — это что-то потрясающе.

У меня еще осталось две секунды, и я попробую новые стили доджинга — прыжков, которые стали реальностью в этом новом Tournament. Нужно одновременно подпрыгнуть и рвануть в сторону. А если отъесть где-то адреналин... Ух! Это будет здорово!

Так, осталась секунда — и я брошусь в этот ад...

... «Почему я?» — задавался я первое время вопросом. Ну, во-первых, мой бортовой компьютер подходил по стандартам. Хоть и гарантировалось бесперебойное участие в битве любому, у кого имеется компьютер на базе Windows 98



или более новой ОС от Microsoft с процессором Pentium III или AMD Athlon 733 МГц, а также 128 Мб памяти, 3 Гб на винте и видео TNT2 с 16 Мб видеопамяти, — на самом деле это явный гон. Может, оно и пошло бы на таком компе, но даже рекомендованные Pentium III или AMD Athlon 1 ГГц, 256 метров памяти, nVidia GeForce2 или ATI Radeon с не меньше чем 32 Мб — маловато. Самое главное, что не потянет видео — графика на некоторых картах настолько крутая (одних только текстур в UT2003 — полтора гигабайта), что с ней не очень справляются урезанные GeForce4 MX 420 и 440. Разве что разрешение сделать поменьше, а память поставить DDR и проц — последний из Pentium 4 или Athlon. Что характерно, в инструкции к игре написано... — по-английски... так, читаем... тра-ля-ля... вот! — если вы серьезно относитесь к звуку ПК, тогда вы должны приобрести Sound Blaster Audigy

Gamer и звуковую систему Creative Inspire 5.1 5300. Чистая реклама колонок! Это уже перебор.

Так, полсекунды осталось. А это что за звук? Вроде не из колонок, и это странно. Звонит. Перестало. Опять звонит. Блин, телефон! — Алло! Макс, ты куда пропал? Мы тебя уже два часа ждем в редакции! — Какой редакции? — Сегодня понедельник! — Какой понедельник? — Опять всю ночь проиграл в игрушки? На работу, на работу! Даю тебе час на то, чтобы добраться! Это — наш главный редактор, он же — «главный реактор»... Я, помнится, обещал сегодня поднести статью с анализом динамики игры UT 2003, а задумался о вечном. Но графика и звук затянули, а геймплей — ну просто улетный! Ладно, пора на работу. Жизнь — не только игры.

Pagan Max



**Название:** Prisoner of War  
**Разработчик:** Wide Games  
**Издатель:** Codemasters  
**Жанр:** adventure  
**Системные требования:** P3-600,  
 128 Mb RAM, 3D acc.



**Оценка:** 10  
**Графика:** 8  
**Звук:** 10  
**Геймплей:** 11  
**Управление:** 10

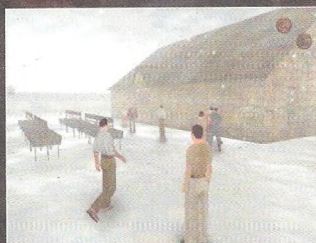
# Бежать отсюда надо, бежать...

— Здесь немцы не проходили?  
 — Нихт ферштейн.  
 Анекдот «в тему»

**Н**ет, ну так больше продолжаться не может. Я же не сидел, не привлекался, не буянил, собак не поджигал, воздушные шары детям не протыкал, по фене не ботаю и всегда уступаю бабушкам место. Только вот сотрудники редакции, видимо, этого не понимают и, как только выходит очередная игра с тюремной тематикой, начинают пристально смотреть в мою сторону. Что делать, приходится браться.

Хотя в этот раз я не слишком упирался, так как сам ждал Prisoner of War. И то, что пришлось пережить в этой игре, мне очень даже понравилось.

Несмотря на далеко не идеальную графику и некоторые недочеты геймплея, авторам очень ловко удалось впихнуть игрока в робу заключенно-



го — капитана ВВС США, Льюиса Стоуна...

«Дни здесь одинаковые, почти как кукурузные початки на моей ферме в Америке. Начинается все с банального подъема, и, учитывая прелесть и мягкость «кроватьки», иногда хочется, чтобы тебя пристрелили при подъеме, чтобы не лезть только в очередной раз на эти нары.

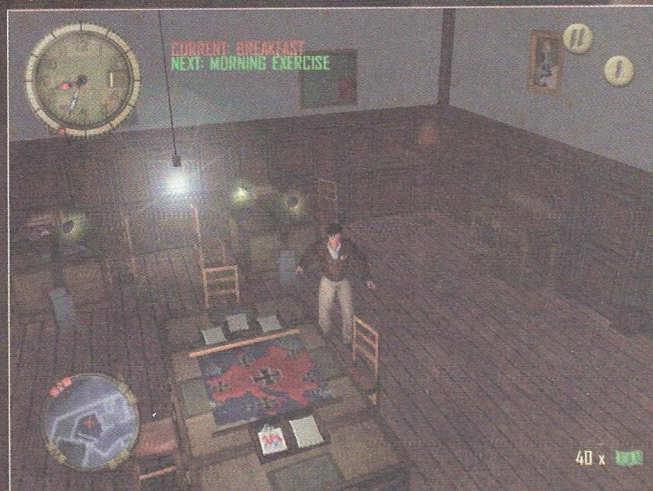
Затем я накидываю несравненную тюремную форму из своего шикарного гардероба и с трепетом ожидаю переключки — и не дай бог если



кого-то не оказывается на месте...

Дальше по плану нам подадут кушать (чтоб они подавились, гады, своей похлебкой!), выгоняют на зарядку (типа мы сюда мышцы развивать приехали) и, наконец-то, первая прогулка.

Чем, я вам скажу, полезна прогулка, так это общением — кого только фрицы в наш лагерь не понаталкивали: тут и словоохотливые французы, и здоровяки шотландцы, и красноносые бельгийцы в безрукавках, и разношерстные говоруны американцы.





И все такие разные: и кроты паршивые среди них встречаются, и обыкновенные «свои парни» — главное присмотреться. А вообще, пообщавшись, можно надыбать столько полезного, что позже за \$25 тебя вообще чуть ли не на бархатных носилках обещают вынести — жаль что только обещают...

Стоит отметить — лавэ здесь, в Колдиде, намотить сложновато. Единственным способом его добычи остаются прогулки. Следующая, кстати, идет после скудного (чтоб вас, фрицев, в раю так кормили) обеда. Так, во время прогулки можно пошляться по территории, где разрешено ходить; поискать че-то интересенькое; опять-таки, поковырять кой-чего у коллег-военнопленных. Кстати, я, несмотря на постоянный шмон, сумел сохранить в своем родном сундучке кое-какие вещишки: компас, карту, мой незабвенный дневник. Для отдельных случаев имеется и гуталинчик (чтоб лицо намазать, если ночью на дело выйду).

А заканчивается день в лагере, к сожалению, безо всяческих фушетов и фейерверков, а всего лишь обыденной переключкой и отбоем в 22:00.

Вчера, дурень, очень близко подошел к ограде и проигнорировал предупреждение



охранника, проверяя его реакцию, за что и получил пулю в бок и отлежку в лазарете. Странно, но выжил. На прогулке пошел в запрещенные места — дважды дурень — получил по почкам и отхватил пару суток в одиночке. Не успокоился и даже совершил попытку рвануть через забор — опять принял пулю. Хорошо хоть не смертельно. А ведь все равно не успокоюсь...

Два дня назад обокрал лазарет — повезло, не застукали. Вчера вскрывал под проливным дождем старый театр — почти под носом у часового — адреналин прямо стекал в ботинки. Перечитал про себя все известные молитвы и даже парочку придумал сам... Не попался. А вообще охрану здесь натрениро-

вали серьезно: они, сволочи, хитрые — просекают любую попытку свалить. Зрение — просто как у американских лысых орлов; нюх, как у енотов; а сами выглядят, как волки позорные — злые, небритые, только и повторяют свое «Halt!», вскидывая попутно винтовку. Хотя обмануть их все равно можно — они же не американская налоговая служба. Здесь и камушек, брошенный для отвлечения, срабатывает, и всякие шумы посторонние вносят неуверенность в себе и желание навесить психиатра во время отпуска. В общем, я их еще сделаю.

На днях даже поприкалывался над фрицами — рассчитал время и, пока никого не было возле громкоговорителя, запустил на всю громкость ан-

глийский марш, а сам свалил камушки собирать, типа я вообще не при делах. Ребята потом еще долго ржали, а фашисты, как всегда, шмон устроили да пару зуботычин раздали — а что они еще могут...

Узнал, что в лагере у одного офицера хранятся очень важные документы, так что, если их затырю и передам нашим, — окажу огромную помощь Родине. Короче, главное теперь — остаться в живых и свалить отсюда, а там...».

P. S. Остальные сведения относительно пребывания в лагере заключенного Стоуна не разглашаются ввиду их строгой секретности.

**Старший надсмотрщик  
Юрий Гладкий  
по материалам дневника  
военнопленного Стоуна**



**Название:** Battlefield 1942  
**Разработчик:** Digital Illusions  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Жанр:** online FPS  
**Системные требования:** PIII 800, 256 Мб, 32 (64) Video

**ОЦЕНКА:**  
**Графика:**  
**Геймплей:**  
**Управление:**  
**Звук:**

8  
8  
9  
7  
9



# Поле битвы — Земля

По мапу боты топотали ногами в мощных сапогах. Сей топот слышен и за милю — размер у ботов 45. И ботов пушки грохотали, стволы калибра 45. «Отцы» всем ботам лапть порвали — IQ у ботов 45.

Стихами, конечно, такой бред назвать трудно, посему он излагается в прозе ☺.

Но, тем не менее, изложенное выше наиболее полно характеризует онлайн FPS под названием Battlefield 1942. Однако не думайте, что это очередной клон. Разработчики из компании Digital Illusions хотели как лучше, а получилось как всегда. Хотя тут все справедливо и наоборот.

Первые известия об игре были восприняты игровой общественностью с изрядной долей скептицизма. Ну, а как еще можно относиться к FPS с антуражем Второй мировой войны, где можно сражаться на картах размером с оригинальные «места партизанской



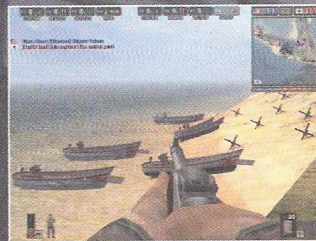
славы» да еще использовать танки, джипы, авиацию и прочие военные транспортные средства? А теперь всем и обо всем детально.

В «Battlefield 1942» можно рубиться оравой до 32-х человек. А можно и пострелять по резвой ботве. В игре присутствует несколько игровых режимов, самый интересный из которых — *conquest mode* (завоевание) — где каждая команда пытается захватить и удерживать стратегические точки типа разрушенных деревень или бункеров.

Разработчики долго и упорно трудились, поэтому в игре реализовано немало оригинальных решений. Так, напри-



мер, каждая команда в начале игры получает определенное количество «билетов». Любой игрок может отсрпавниться через некоторое время после того, как он стал фрагом, и прибыть на поле боя в качестве подкрепления. Но за каждый респаун команда теряет один «билетик». Битва считается проигранной, когда у команды не останется «лишних билетов». То же самое произойдет, если захватить и удерживать определенное количество стратегически важных объектов. Весьма неплоха и такая фишка — перед очередным респауном можно выбирать класс персонажа и место его появления (своя база



или стратегические объекты, принадлежащие команде).

Всего в игре пять классов бойцов, причем у каждого — свое «фирменное» оружие или способность. Так, *разведчик* со снайперской винтовкой и биноклем (который особенно хорош при стрельбе из орудий на дальних дистанциях) с успехом играет роль местного кемпера-затейника. *Медик* с автоматом и аптечкой — панацея ото всех бед; он лечит всех и вся, не забывая, впрочем, и о себе. Основной «аргумент» бойца *противотанковых войск* — базаука. У *штурмовика* на вооружении мощный шотган и пулемет. И, наконец, *инженер* может





закладывать мины и устанавливать взрывчатку, а также ремонтировать стационарные орудия и технику.

А техники в игре много... Так что народ, в основном, катается или летает на чем-нибудь — ну, а там, где танки не пройдут и бронепоезд не проедет, приходится рубиться, как в counter-strike.

В игре представлено пять стран — участников боевых

лекций» военной техники. Так что, господа геймеры, готовьтесь кататься на Т-34 и постреливать в «тигров» и «шерманов». Одно только нехорошо — управление и физика техники больно уж упрощены. Любое транспортное средство — к примеру, танк — может пилотироваться всего одним игроком, хотя по легенде туда должен влезать экипаж машины боевой в составе трех (а по не-



действий описываемых времен (1942 год):

- Соединенные Штаты Америки;
- Великобритания;
- Япония;
- Германия;
- Союз Советских Социалистических Республик (СССР по-нашему ☺).

Соответственно, в игре представлено пять различных «кол-



которым данным — даже четырех) танкистов и собаки. Конечно, можно скромно присесть на место стрелка-радиста и тихонько поливать врагов из пулемета, в то время как товарищ по команде полностью сконцентрирован на управлении и стрельбе из главного орудия, но... Не знаю, лично мне не понравилось.



Не есть «good» и тот факт, что управление техникой, в принципе, мало отличается от управления при передвижении пешкодралом. Особенно впечатляет стрейф по дуге при езде на немецком «тигре» или ракет-джамп на самолете ☺. Шутка. Но, как говорится, в каждой шутке есть доля правды — поведение военной техники и прочих транспортных средств немного недоработано. Хотя, с другой стороны, танк гудит и не спеша трогается с места, а джип трясет по бездорожью и заносит на поворотах. Ну да ладно, в конце-то концов, ребята из Digital Illusions ведь не симулятор военной техники делали, а шутер — причем многопользовательский. Почему большая часть эффектов и оказалась за бортом. Так что к тому факту, что после выстрела из танкового орудия не появится ни воронки в земле (в случае промаха), ни разрушенного здания или техники (в случае попадания), можно особо не придирается. Ибо такие навороты неслабо тормозят систему, а при игре

через интернет лаг вообще был бы очень сильным.

Лады, про, так сказать, отрицательные стороны рассказал — а сейчас снова о хорошем. Боевые действия в «Battlefield 1942» ведутся на шестнадцати громадных аренах, заботливо смоделированных на основе военных карт и учебников по истории. Каждая арена имеет неповторимую специфику и отображает один из героических моментов Второй мировой. Иногда даже начинает казаться, что каждая карта — это отдельная игра. Так что готовьтесь к ожесточенным битвам за Родину на Курской дуге, под Сталинградом или при взятии Берлина, а также к грандиозным баталиям в таких «горячих точках», как Мидвей или Эль Аламейн.

Итак, игра у парней из Digital Illusions получилась довольно неплохой. Здесь есть место для тактических изощрений как поклонников «Operation Flashpoint», так и «кемперов», «трубачей» и прочих отцов-квейкеров.

Лещук Алексей



**Название:** No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

**Разработчик:** Monolith/Fox Interactive

**Издатель:** Sierra Entertainment

**Жанр:** FPS

**Системные требования (минимальные):** P3 500, 128 Мб, GeForce 2

**Системные требования (рекомендуемые):** P4-2 ГГц, 512 Мб, GeForce 4

**Оценка:** 11

**Графика:** 12

**Звук:** 12

**Геймплей:** 11

**Управление:** 11



# А ну-ка девушки!

Еще месяца полтора назад, когда в мои заготовленные заготовки попала демо-версия игры No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way, и я увидел первый уровень... Короче говоря, проникся я до глубины души и решил, во что бы то ни стало, дождаться официального релиза. Дождялся — и был вознагражден сорока уровнями (пятнадцать главками) потрясающего геймплея, после прохождения которых сразу же внес второй «NOLF» в список номинантов на звание лучшей игры года. И не думаю, что буду одинок в своем мнении — ведущие игровые издания мира уже сейчас называют «No One Lives Forever 2» одной из лучших FPS всех времен и народов.

Чем же вызван такой ажиотаж вокруг дитя компании Fox Interactive?

Прежде всего, компьютерная игра, как один из способов приятного времяпрепрово-

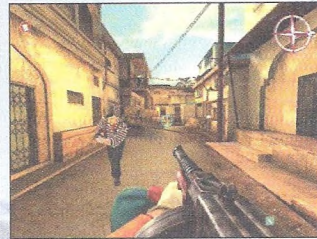


ждения, должна приносить удовольствие человеку, в нее играющему. «NOLF 2» справляется с этой задачей процентов на сто — если видеокарта, приобретенная вами накануне, классом не ниже GeForce 4. Честно говоря, высокие системные требования — это, пожалуй, единственный недостаток этой замечательной игры. Но те, у кого этот вопрос решен, могут спокойно наслаждаться новыми приключениями Кейт Арчер — девушки, по сравнению с которой Джеймс Бонд кажется просто ребенком.

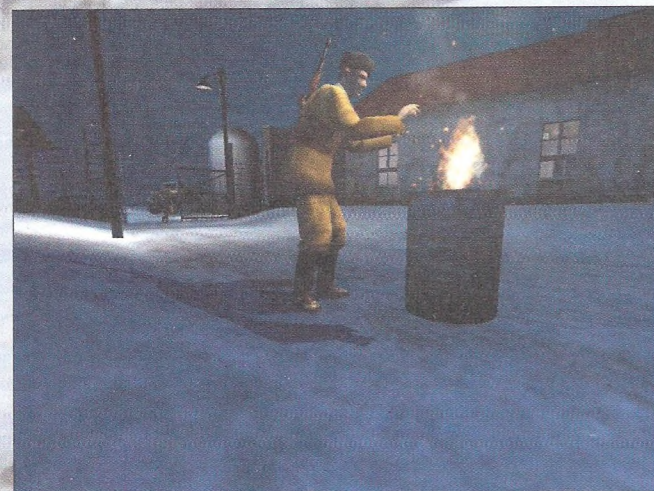
Так же, как сейчас весь мир говорит о феноменальных успехах параолимпийской сбор-



ной Украины по футболу или о ситуации на мировом рынке зефира, в 1968 году все обсуждали угрозу начала атомной войны. Америка Vs. Советский Союз, Демократия против Тоталитарного режима — остальное прочитаете в учебнике истории. В игре же яблоком раздора послужил махонький турецкий островок Крисиос — центр мирового туризма, обладающий при этом огромными залежами полезных и бесполезных минералов. Ситуацию, как назло, нагнетает морально неустойчивый директор какой-то странной конторы под названием H.A.R.M., пытающейся нагреть руки на войне между двумя



сверхдержавами. Однако, оказывается, против любого лома существует противоядие. Мегасекретная организация UNITY, занимающаяся воспитанием молодых секретных агентов, отправляет своего лучшего шпиона (а точнее — шпионку) прямо в тыл врага. Причем, судя по местам, в которых будут разворачиваться события игры, эти самые тылы разбросаны практически по всему миру. Япония, Калькутта, Турция, Сибирь, Огайо, Антарктида — каждая из этих зон отличается друг от друга, как вареное яйцо от жареного. Мистическая красота цветущей в японской деревеньке сакуры сменяется белым снегом и се-





рыми льдами русской военной базы... А остальное увидите сами, потому как пересказывать свои похождения в мире второго нолфа я не собираюсь.

Несколько слов об оружии. В отличие от первой части, в новой игре арсенал длинноногий Кейт несколько «похудел». Скорее всего, это был еще один шаг разработчиков

- неизменный АК-47;
- пистолет-пулемет «Стерлинг» (Gordon SMG);
- шотган;
- снайперская винтовка;
- ракетница;
- плюс — куча всевозможных сюрикенов, дротиков и прочей ерунды.

Однако какой шпион может обойтись без всевозможных

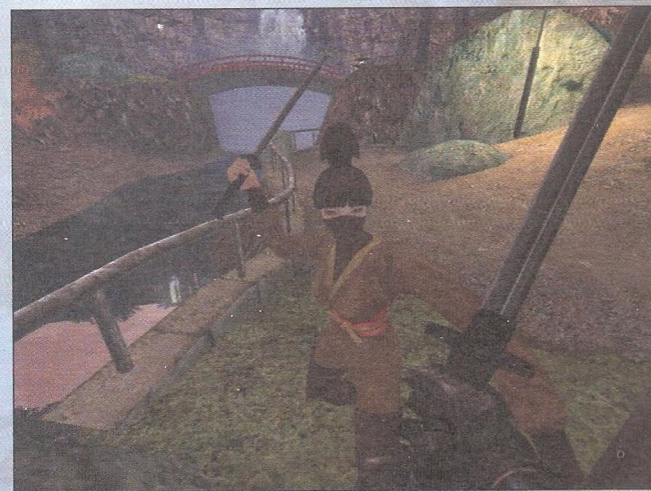


в сторону упрощения игрового процесса, который, впрочем, вполне может отпугнуть хардкорных геймеров. Теперь поподробнее:

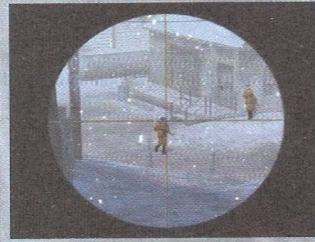
- электрошокер;
- здоровенный самурайский меч;
- арбалет;
- пистолет тридцать второго калибра (в комплекте с глушителем);



шпионских примочек? Декондер-пудреница, монетка, отвлекающая внимание врагов, кошка-фугас, шпилька-отмычка, бананы, медвежьи капканы и реактивные скворечники... Последние, впрочем, являются плодом моей воспаленной фантазии. Однако и без них средств для введения врагов в состояние, как минимум, недоумения хватает.



Искусственный интеллект явно претерпел кардинальные изменения. В лучшую сторону. Особенно впечатляет умение врагов вышибать вам мозги именно в тот момент, когда вы ожидаете этого меньше всего. Да еще при малейшем шуме они умудряются поднимать тревогу — и тогда пиши пропало. Вы же,



в свою очередь, можете расправляться с врагами достаточно тихо, чтобы не привлечь внимания их напарников, прессы и чистильщиков обуви. Да еще и труп при случае не поленитесь спрятать — будет очень кстати.

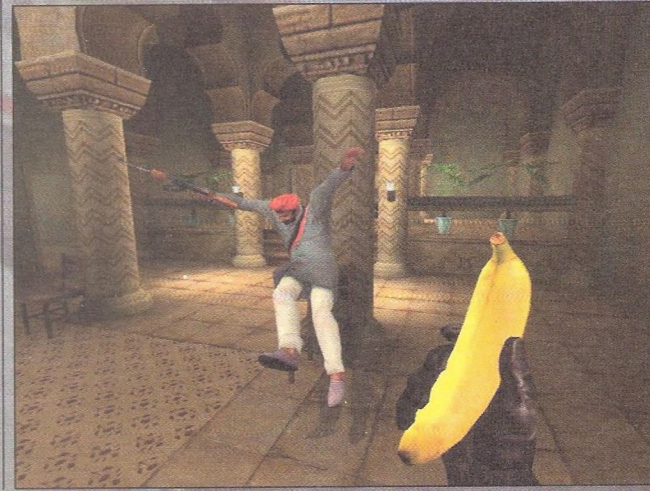
Графика в «No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way» даст фору всем анрылам и хитманам вместе взятым.

Запатентованный у Monolith движок *Lithtech Jupiter* способен генерировать потрясающие по красоте, детализации и размерам уровни, а работа художников заслуживает продолжительных аплодисментов, переходящих в овацию, и громкого «Ура!» (не переходящего в глубокий зевок).

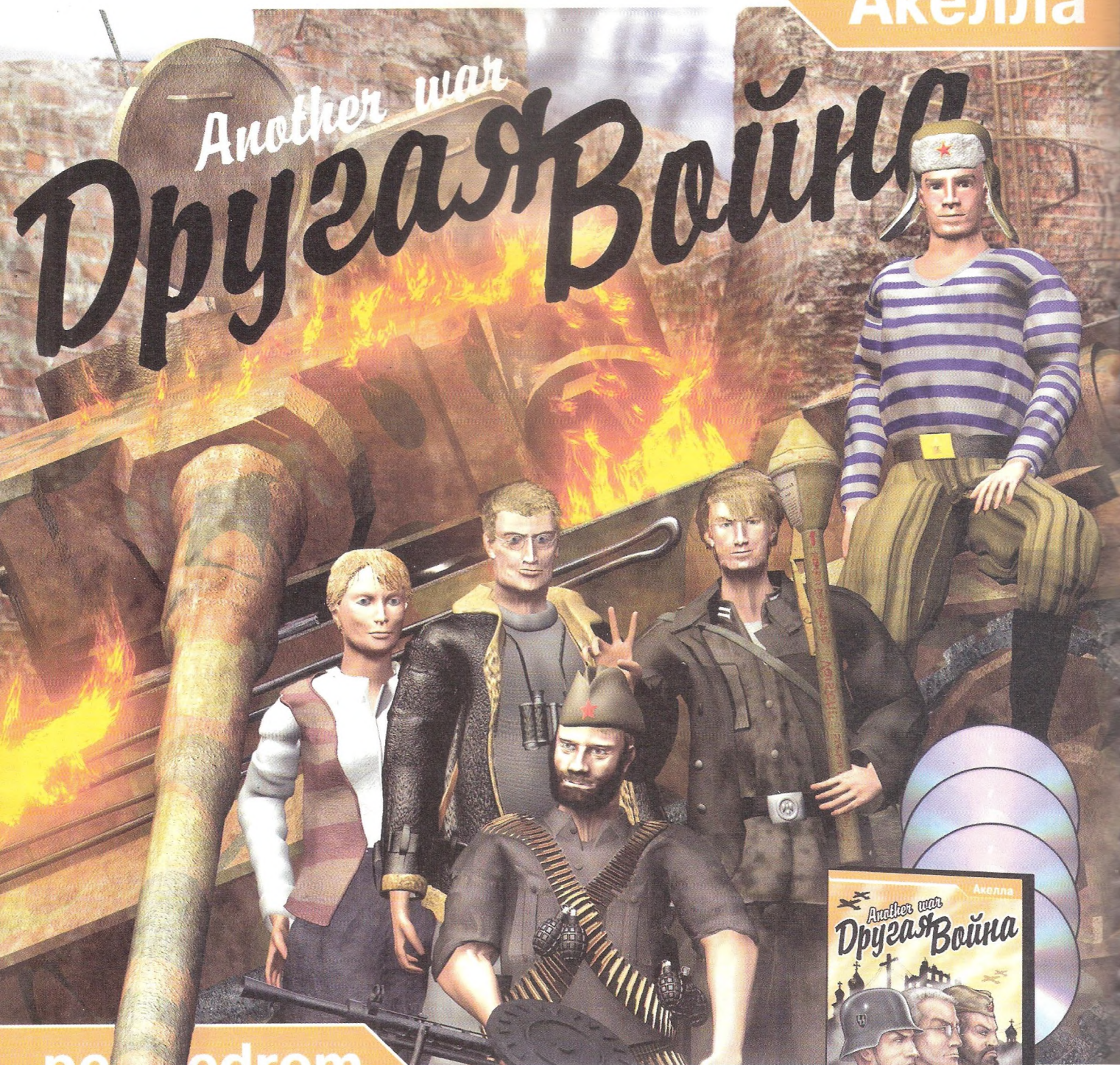
Листья на деревьях и трава на земле шевелятся от дуновения ветра, который в Огайо перерастает в настоящий смерч; водопад низвергается, как и положено низвергаться любому солидному водопаду; а модели персонажей похожи не на модели, а на реальных людей. Однако, напомним, данные красоты доступны далеко не всем геймерам. На слабых машинах, отключив половину спецэффектов, вы рискуете испытать чувство, близкое к разочарованию.

Музыка балдежная, управление замечательное, игра смешная... Ну че вам еще нужно для полного счастья?

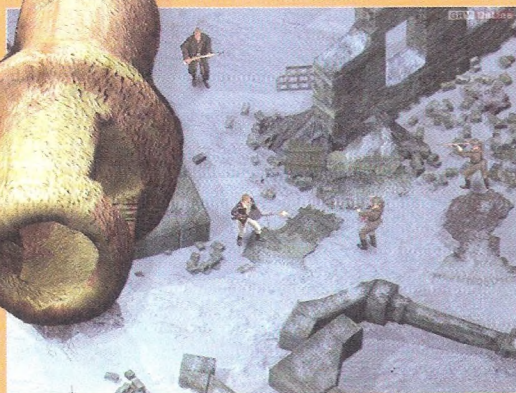
Андрей Гайдут



Акелла



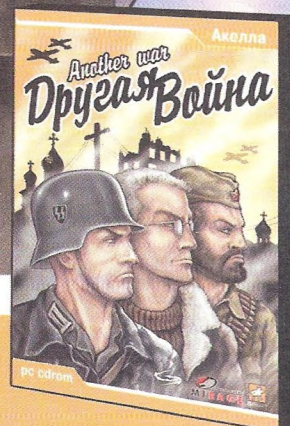
pc cdrom



MIRAGE INTERACTIVE



CENEGA



Другая Война - совершенно новый взгляд на события Второй Мировой глазами непосредственного участника событий. Игра сделана в традициях лучших мировых шедевров ролевых игр, таких, как Diablo и Fallout, однако, вместо надоевших фантастических миров действие происходит в реальности. Интереснейший сценарий и тонкий юмор долго не отпустят вас от монитора, заставляя переживать невероятные приключения и попадать в рискованные переделки.

Главный герой игры - наемник и авантюрист, должен выжить своего друга из немецкой застенка. Его приключения начнутся в небольшой французской деревушке, где единственными признаками войны будут редкие германские патрули да солдаты Вермахта, выпивающие в местном баре. А завершатся... в блокаде Ленинграда, где вам предстоит узнать тайны самых секретных проектов Германии и Советского Союза. Прибавьте к таким сногшибательным приключениям великолепную графику, и вы получите незабываемую игру - "Другая Война!"

- 120 типов оружия, свыше сотни видов солдат
- более 1000 игровых сцен
- потрясающий сюжет, взявший все самое лучшее из истории, фильмов, книг и оккультных наук
- около месяца непрерывной игры
- программное ядро поддерживает множество уникальных спецэффектов
- уникальная тематика игры: это фантазия, и это - Война!



акелла™

© 2002 "Akella"  
© 2002 "Cenega"  
© 2002 "Mirage interactive"  
www.akella.com

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется  
оптовая продажа: (095)728-2328

**Название:** Hover Ace  
**Разработчик:** GSC Game World  
**Издатель:** GSC Game World  
**Жанр:** racing  
**Системные требования:** P2-500, 64 Mб RAM, 16 Mб 3D Card  
**Системные требования (рекомендуемые):** P4-1 ГГц,  
 128 Mб RAM, 32 Mб 3D Card

**Оценка:** 10  
**Графика:** 11  
**Звук:** 10  
**Геймплей:** 10  
**Управление:** 11



# Скоростной предел

Уже никого не удивит утверждением о том, что украинские разработчики из славной компании GSC Game World входят в коротку лучших игровых студий мира. За доказательствами не надо далеко бегать. «Казак» и «Venom» — эти игры до сих пор занимают верхние строчки самых престижных хит-парадов планеты. А количество реверансов, отвешиваемых нашим землякам всевозможными игровыми изданиями, просто не поддается исчислению. Но ребята не задаются, продолжают свою работу, и одним из плодов их труда стала новая игра...

Честно говоря, давно нас не баловали хорошими аркадными гонялками-стрелялками. И после откровенного провала «Mega Race 3» стало казаться, что жанр этот медленнее, но верно уходит в небытие.

И тут со скоростью, в несколько раз превышающей скорость звука, на авансцену ворвался Hover Ace. Ворвался и поразил всех красотами своего мира и потрясающей играбельностью.

На этот раз нам предлагают прокатиться на агрегатах с подозрительным названием «ховеркрафт». Однако, когда мы узнаем, что это — машины на воздушной подушке, все становится на свои места. То есть даже на самой высокой скорости их не заносит — главное, успевай вовремя поворачивать.

Однако можно не только гонять на этих колымагах, но и увешивать их всяческими прибабасинами, среди которых особо выделяются средств-



ва уничтожения соперников и защиты от них. Тут важно не переборщить, иначе перегруженный железный конь не сможет и улитку догнать. Но и налегке на трассу лучше не выезжать (если, конечно, вы не мечтаете после первого же круга созерцать обгоревший остоу вашего болида). Так что, выбирая из пятнадцати разновидностей ховеркрафтов, делайте акцент на машине, сбалансированной по всем параметрам.

Присмотрев себе тачку по душе, определяемся с игровым режимом. А их в «Hover Ace» целых шесть (Чемпионат, Быстрые Гонки, Чек-поинт, Гонки с генератором поля, Last Man Standing и гонки на вре-



мя). Причем любой из этих режимов легко тянет на отдельную игру. Однако основным все же является «Чемпионат».

В самой гонке — на скорости более 500 миль в час и при полной свободе перемещения — вы, как пить дать, помчитесь не туда куда надо. А надо — к чек-поинтам, которые присутствуют на каждой из шестнадцати трасс. Не прошел контрольную точку, потерял драгоценное время, а тут еще соперники, которые, кстати, ведут себя просто свержесивно, под зад наподдали — так ведь и до депрессии недалеко! Приходится давать сдачи, тем более что в «Hover Ace» прийти первым — еще не значит победить. Кроме места,



в зачет идут еще такие показатели, как количество невинно убиенных вами конкурентов, собственные неудачи, а также активность во время гонки. То есть, чем чаще и метче вы стреляете, тем больше у вас шансов занять на пьедестале почета место повыше (или хотя бы доехать живыми до финиша). Да и зачетные очки пригодятся.

Точнее, не сами очки, а деньги, в которые они трансформируются. Ну, а что делать с деньгами, мы знаем. Можно накопить оружие, брони, отремонтировать ховер, а при большом желании и новый приобрести.

Графика хороша. Однако в полной мере ощутить скорость, которую могут развивать ховеркрафты, наслаждаясь при этом качественной картинкой и отличными спецэффектами, позволит только мощный компьютер. В противном случае, слайд-шоу вам гарантировано. А для неприхотливых геймеров в меню игры существует такое количество всевозможных настроек, что кажется возможным подогнать игру и под 486-й DX (шутка).

Приятная получилась игра — интересная, красивая и, самое главное, УКРАИНСКАЯ!

Андрей Гайдут



**Название:** Gran Turismo Concept 2001 Tokyo  
**Платформа:** PlayStation 2  
**Разработчик:** Polyphony Digital  
**Издатель:** SCEI  
**Жанр:** driving

# Кручу-верчу — машинку получить хочу!

## Рамки, которые нас ограничивают

В основных направлениях экономического и социального развития стран всего мира, как утверждает Игорь Моляр из «Парка Автомобильного периода», на весь период жизнедеятельности человечества предусмотрено ускоренное развитие автомобильного транспорта и увеличение его грузооборота. Намечено также дальнейшее повышение выпуска автомобилей, улучшение структуры автомобильного парка, значительное расширение производства более экологически чистых автомобилей, работающих на сжатом и сжиженном газе, а также на биологическом топливе. Кроме того, поставлена задача снижения трудоемкости технического обслуживания автомобилей.

... Так вот, дорогие мои читатели, первый абзац — абсолютная правда. Но правда эта касается лишь реального мира. Мира, где существует своеобразная планка возможного. Планка, которая не позволяет обычному человеку — такому как вы или я — в шестнадцатилетнем возрасте сесть за руль «Volkswagen W12». И дело даже не в том, что не хватит денег на его приобретение (да



мы, если все скинемся хотя бы по одной национальной гривне, то не то что машинку — еще и гоночный трек с полкорном и ход-догами осилим).

На самом деле мы не сядем за руль «Volkswagen W12» потому, что такой машины просто нет. Вернее, есть — но всего лишь прототип. Машина, которая никогда, наверное, не пойдет в серию и так и будет пылиться на заводских складах или в выставочных павильонах элитных автосалонов. Но зато эта модель дает конструкторам автомобильного парка того же Volkswagen'a толчок для создания более дешевой (и, в то же время, дерзко красивой) машины — пусть даже это будет агрегат для сельскохозяйственных нужд.

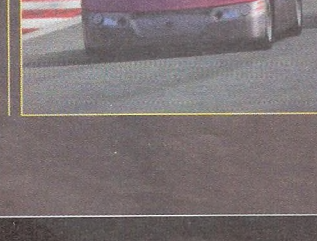
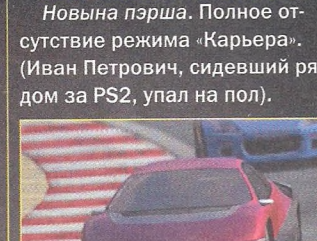
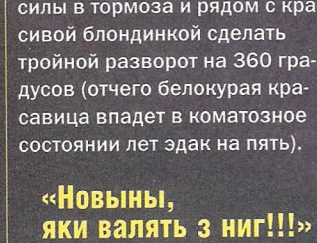
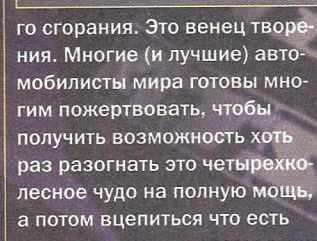
## Автосалон в миниатюре

Один из знаменитых мыслителей современности сказал: «Свободный человек ничего не боится». И, сколь бы стран-



но это не звучало, это правда. Как известно из зарубежных источников и из сводок информационных агентств, в 2001 году на токийском автосалоне компания Sony извлекла на свет свою новую игру GT Concept 2002 Tokyo, которая являла собой своеобразное дополнение (вернее, add-on) к «GT3 A-Spec». Не хочу напоминать лишний раз, но, думаю, придется: «GT Concept 2002 Tokyo» продемонстрировала играющей общественности огромное количество машин, которые были перенесены со стендов японской автомобильной выставки в игру.

Вот он, «Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva» — творение безумцев и, в то же время, гениев. Воедино слились простота идеи и замысловатость изложения. Желание умереть и возродиться вновь, дабы увидеть блеск стального коня, в груди которого, как нежное мурчание котенка, гудит мощное сердце внутренне-





**Новына друга.** Игрок получит одиннадцать машин, которые (при условии нормальной езды) могут превратиться в пятьдесят одну. Все просто и, вместе с тем, гениально: двадцать призовых машин с боем отыгрываются на одном уровне сложности, и еще столько же — на другом. По слухам, европейцам хотят подарить даже не пять, а аж девять все тех же десятков. (Ивана Петровича с почестями похоронили на одном из элитных киевских кладбищ.)

### Резиновые подковы двадцать первого века

Что объединяет использованные в игре средства быстрого передвижения? Правильно: у всех у них количество круглых копыт равно четырем — никаких инвалидов или мутантов-пе-

реростков в виде мотоциклов и большегрузных трейлеров здесь не предвидится. В сериях «Gran Turismo» «левак» отстреливается еще на стадии зарождения. Таким образом, произведя элитный отбор, разработчики не сумели отыскать в мире девять десятков «концептов» для японцев, поэтому пришлось ограничиться пятьюдесятью машинами следующих классов: *concept*, *new*, *rally*, *race* и, наконец, *dream*.

Все машины перечислить невозможно, упомяну поэтому хотя бы некоторые экземпляры: Renault Clio Sport, Aston Martin Vanquish, Opel Speedster, S2000, Audi ABTTT, Volkswagen W12, Ford GT40... Наверное, только Sony может похвастаться тем, что смогла собрать под крыло такое количество автомобилей.

А вот с трассами вышло большое КУ. Нас ими попросту обделили. Трасс всего пять. Три из «GT3», одна (Autumn Ring) — переделка трассы из первой части, а еще одна (Tokyo 246) создана специально для этой игры.

### Доставь шефу удовольствие

Удовольствие заключается в виде маленьких, но очень приятных бонусов.

**Бонус номер один:** заставки от третьей «Gran Turismo» (дступительный и финальный ролики). Приятно, конечно, но кайфа мало.

**Бонус номер два:** гонки на Toyota Pod — машинке-тамаго-чи, реагирующей на смену настроения хозяина. (Матрица сплошь и рядом.)

**Бонус номер три.** А вот это уже настоящий бонусище! Десять миллионов кредитов для третьей «GT»! В «Concept 2002» их тратить нельзя, а вот в «Gran Turismo A-Spec» они многим быгодились. И пригодятся!



**The Thing**

HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SOFTWARE\Computer Artworks\The Thing\1.0.

Добавляем:

- *PlayerInvulnerable* — бесконечная энергия;
- *NPCInvulnerable* — бесконечная энергия у команды;
- *FullWeaponEquip* — бесконечное оружие;
- Со значениями 0 или 1 — вкл/выкл.

**Medieval: Total War**

Прямо во время кампании вводите следующие коды:

- *.deadringer.* — получить 1 000 000 флоринов;
- *.badgerbunny.* — открыть все юниты и здания (если строение еще не построено, или юнит в этом месте не тренируется, то читовый юнит создаваться не будет);
- *.mefoundsomeau.* — получить много золота;
- *.mefoundsomeag.* — получить много серебра;
- *.mefoundsomecu.* — получить много меди;
- *.viagra.* — получить много железа;
- *.worksundays.* — быстро строить (выбранное здание?, или апгрейд построится за 1 год);
- *.matteosartori.* — открыть всю карту;
- *.colan.* — играть за повстанцев.

Чтобы включить отладочный режим, запустите игру с параметром — *-ian* (например, *C:\Games\Medieval\medieval\_tw.exe -ian*). Во время игры нажмите следующие клавиши (после чего на экране появится

сообщение о том, что такой-то режим включен):

- [A] — передать управление игрой компьютеру;
- [G] — включить режим бога и открыть всю карту (режим бога может не работать при автоматической битве);
- [I] и [H] — изменить режим A.I.;
- [S] и [F5] — изменить режим игры;
- [Ctrl]+[I] — получить дополнительную информацию.

Указанные коды работают только в режиме одиночной кампании!

**Prisoner of War**

Вводите коды в экране «Password»:

- *QUINCY* — влияет на восприятие охранников;
- *MUFFIN* — изменяет размер охранников;
- *FATTY* — сопротивление;
- *DINO* — неограниченные предметы;
- *FOXY* — вид сверху;
- *BOSTON* — вид от первого лица;
- *FARLEYMYDO* — все секреты;
- *DEFAULTM* — открыть стандартные главы игры;
- *GER1ENG5* — открыть все главы игры.

# Cheats + Hits

**Crazy Taxi**

Чтобы получить доступ к мотоциклу, пройдите весь режим «Crazy Box» одним персонажем. Затем, если вы хотите пользоваться мотоциклом в режимах «Arcade» или «Original», при выборе гонщика нажмите клавишу <Up>.

**Beach Life**

Коды можно вводить во время игры:

- *costa del dosh* — неограниченные деньги;
- *quick quick quick!* — быстрая постройка;
- *all buildings* — получить все здания.

**2002 FIFA World Cup**

В директории игры найдите файл *soccer.ini*, откройте его в любом текстовом редакторе и добавьте следующие строки:

- *CHEAT\_UNLOCKED\_TEAMS=1* — получить доступ ко всем командам;
- *UNLOCK\_TOURNAMENT=* — получить доступ ко всем чемпионатам;
- *CHEAT\_RANDOM\_TEAMS=1* CPU — компьютер выбирает команды в произвольном порядке;

- *WINDOWED=1* — играть в окне;
- *DEMO\_MODE=1* — демонстрационный режим.

**Need For Speed: Porsche Unleashed**

Запустите игру и создайте нового игрока:

- *Gulliver* — все авто превращаются в игрушечные радиоуправляемые машинки;
- *Dakar* — теперь мы внедорожники;
- *Fuzzyfuz* — в режиме «Quick Race» появляются полицейские (на некоторых трассах не работает).

**Desperados: Wanted Dead or Alive**

Во время игры нажмите левый <Shift> + <F11>, чтобы получить доступ к консоли. После этого введите один из приведенных ниже кодов, чтобы активировать соответствующий чит:

- *clint* — выиграть текущую миссию;
- *jackal* — получить полный боекомплект;
- *hollow man* — сделать персонажа невидимым;
- *epitaph* — отобразить на экране условия победы;





- *medic* — отобразить на экране подсказки по прохождению текущей миссии;
- *whats my destiny* — отобразить на экране брифинг;
- *schneider* — выйти из игры.

### American McGee's Alice

В меню опций включите консоль, а затем во время игры нажмите клавишу <~> (тильду) и введите нужный код:

- *god* — режим бога;
- *wuss* — получить все оружие;
- *noclip* — режим прохождения сквозь стены;
- *give all* — получить все оружие и предметы;
- *health #* — установить # ед. здоровья;
- *cg\_cameradist -45* — вид от первого лица;

- *view cg\_cameradist 128* — вид от третьего лица;
- *fps 1* — отобразить на экране количество FPS;
- *notarget* — отключить AI врагов;
- *map <название>* — загрузить нужный уровень;
- *give <название>* — получить указанный предмет.

### Moonbase Commander

Во время игры нажмите <Tab> для вызова окошка чата и там вводите следующие коды:

- */udderdestruction* — превратить бомбы в коров;
- */fowlplay* — превратить кластерные бомбы (Cluster Bombs) в куриц;
- */EMPIG* — превратить EMP в свиней.

### Big Scale Racing

- *lazybastard* — открывает все машины;
- *easywayout* — открывает следующий чемпионат;
- *gimmepoints* — добавляет очки;
- *overnow* — прекращает отсчет времени;

- *framerate* — показывает частоту обновления кадров;
- *jumparound* — позволяет переворачивать машину нажатием клавиши «X».

### Aliens vs. Predator II: Primal Hunt

Нажмите во время игры <Enter> и набирайте приведенные ниже коды. По окончании снова нажмите <Enter>.

- *mpcanthurtme* — неуязвимость;
- *mpsckuckit* — все оружие и патроны;
- *mpsmithy* — вся броня;
- *mpkohler* — все патроны;
- *mpstockpile* — все патроны;
- *mpbunker* — неограниченное количество патронов;
- *mpxfiles* — выбор уровня для всех трех персонажей;
- *mpbeamme* — переход к началу уровня с параметрами по умолчанию;
- *mpdoctordoctor <##>* — установить здоровье на ##;
- *mpmorph <##>* — сменить персонаж на ##;
- *mpsixthsense* — сквозь стены;

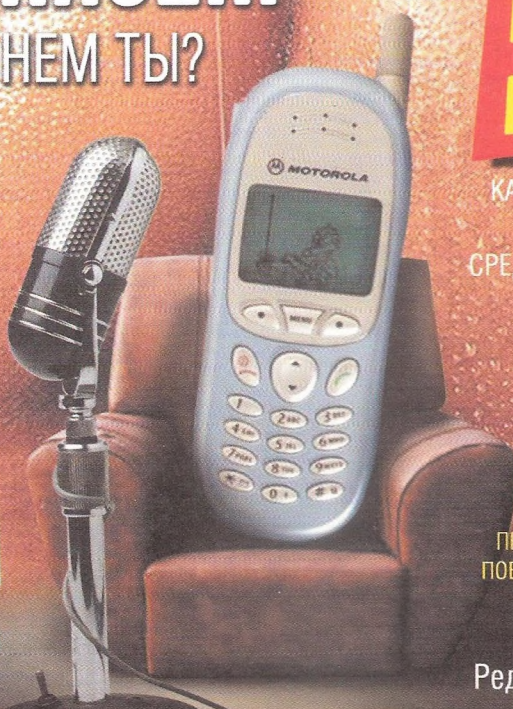
- *mpicu* — вид от третьего лица;
- *mptachometer* — показать скорость;
- *mpsizeme* — показать размер;
- *mpgrs* — показать вращение;
- *mpgps* — отображение позиции;
- *mpfov* — используйте клавиши, чтобы отредактировать значение FOV;
- *mpvertexint* — используйте клавиши, чтобы отредактировать значение Vertex Tint;
- *mplightadd* — используйте клавиши, чтобы отредактировать значение Light;
- *mplightscale* — используйте клавиши, чтобы отредактировать значение light scale;
- *mpbreach* — используйте клавиши, чтобы отредактировать значение weapon breach;
- *mpwmpos* — используйте клавиши, чтобы отредактировать значение weapon offset 1;
- *mpwpos* — используйте клавиши, чтобы отредактировать значение weapon offset 2.

# ОН ЗНАЕТ О ТЕБЕ ДАЖЕ САМОЕ СОКРОВЕННОЕ... ЧТО ЗНАЕШЬ О НЕМ ТЫ?

**ПОДПИШИСЬ И ВЫИГРАЙ!**



ВСЕШ МИР МОБИЛЬНОЙ СВЯЗИ В ОДНОМ ЖУРНАЛЕ!



КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ, ДО 31 ДЕКАБРЯ, МЫ РАЗЫГРЫВАЕМ ТЕЛЕФОН СРЕДИ ТЕХ, КТО ОФОРМИЛ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ ЧЕРЕЗ РЕДАКЦИЮ. РАНЬШЕ ПОДПИШЕШЬСЯ — БОЛЬШЕ ШАНСОВ

**ВЫИГРАТЬ Motorola T191**

ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ MOTOROLA-УКРАИНА. ПОБЕДИТЕЛЯ МОЖНО УЗНАТЬ НА СТРАНИЦЕ INTERTEXT № 501 ИЛИ НА САЙТЕ [www.e-mobile.com.ua](http://www.e-mobile.com.ua)

Редакция: (044) 251-48-28 — 32

**SOS**тавить программку,  
**SYS**тематизировать данные  
**КА**ждый может

# О играх, в которые играют люди, и о людях, относящихся к этому всерьез

(краткое пособие для чайников, мечтающих стать сервизом)  
Статья 1. Люди, которые всерьез играют в игры (продолжение)

«Ура! Делаю игру! Свою собственную! Сценарий готов... (см. предыдущий номер журнала). «Крестики-нолики» — что может быть проще? Сейчас быстренько все запрограммируем. Ну-с, с чего начать?... С языка! Пишем на Си-плюс-плюс — это круто! Нет, лучше на Дельфи — он самый визуальный! Хотя нет, лучше на Флеше, заодно и в интернете вывесим! Это же — сразу двух зайцев! Тут и делов-то на два часа. Вечером покажу младшему брату, пусть играет... И в классе всем завтра расскажет, какой у него брат крутой программист, настоящий хакер... Да..., отвлекся..., с чего же начать? Значит, сейчас быстренько нарисую на экране игровое поле... Тюкнул в клетку — поставил крестик,

потом компьютер поставил нолик; потом — то же самое... Так с чего же начать?...

<... через пару ДНЕЙ ...>  
«Иди глянь, какую я тебе игрушку сделал! Э-э! Туда не тюкай!!! Ну вот, теперь перезапустить придется... Ну, давай еще раз! Что значит «не работает»? Все работает! Ты плохо нажимаешь... Не хочешь — ну и не надо! Сам себе игрушку пиши...» ☺.

Эх, а как начиналось... Как руки чесались... И сюжет был... Как это у других все сразу работает??? Почему бывают программы хорошие и плохие? Почему, скачав из Сети вроде бы неплохую программку, мы бросаем ее в корзину? Почему иногда удается написать простенькую программу «нахрапом», а иногда нет? В чем тут дело?

А все дело в проектировании. А точнее в проекте. Что же это такое? Задумайтесь — как строят дома? Каким бы мастером на все руки ни был строитель, вряд ли ему по силам построить дом без чертежа. Хороший красивый дом — я не говорю о халупе (рис. 1). С программами то же самое. Программисты хорошо программируют, когда знают ЧТО проектировать.

Как раз это им объясняет проектировщик.

Кстати, в последнее время слово «программист» («programmer») потеряло свое первоначальное значение. Многоуважаемую личность, создающую программы, сейчас принято называть «разработчиком» («software developer»).

## Этап 2. Проектирование

Итак, обо всем по порядку.  
Что делает проект?

Для игры сценаристом написан сценарий. Это — основная идея; но на ней далеко не уедешь, нужен конкретный план действий в каждом или почти в каждом случае. Что происходит, когда мышка наводится на клетку и когда она с нее сходит? Какие звуки должны быть слышны при установке крестика в клетку, а какие —

при установке нолика? Что появляется при входе в программу? Картинка, фильм, а может сразу игровое поле? А при выходе? Что сделать, если я хочу прервать игру, не окончив? Просто выйти? Или сохранить позицию, чтобы потом можно было загрузиться? А если я хочу начать сначала, на что мне нажимать? А какие есть уровни сложности? А какие настройки?

И еще море вопросов... Журнальной полосы не хватит. Все, что казалось совершенно очевидным, становится абсолютно непонятным, как только начнешь программировать... Вот для таких случаев и нужны проектировщики. Их работа «на первый взгляд как будто не видна» и бывает весьма неблагоприятной... Многие программисты без опыта склонны говорить о проектировщиках как о бездельниках и дармоедах. Проектировщик часто даже не знаком с последними писками компьютерных технологий и давно забыл, что такое программирование.

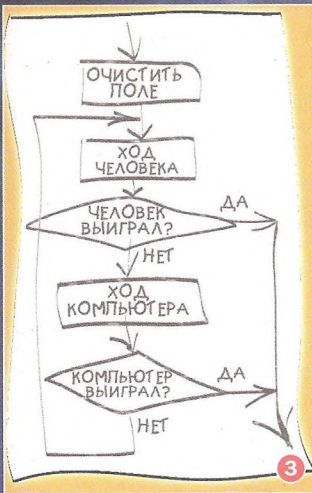
Но ему это и не нужно — ОН ПРИДУМЫВАЕТ! Придумывает те вопросы, которые могут возникнуть потом и совершенно неожиданно. При этом он переводит кучу бумаги, пишет списки вопросов, рисует схемки; все зачеркивает и опять пишет и рисует... Самое главное для него — ничего не упустить из виду.

Что же он делает?

А что нужно описать в игрушке?

1. **Правила игры.** Не навеянные сценаристскими фантазиями сюжет, а правила. Без правил самая замечательная игрушка превращается в «дочки-матери» ☺.
2. **Функции программы** — то есть, что программа может. Ну, например, просматриваться в 2D и в 3D, вести список лучшей десятки результатов, поддерживать «скины», апдейтиться или патчиться через интернет, понимать адд-оны... И все такое прочее.
3. **Интерфейс.** То есть: какие и где нарисовать на экране кнопки, панельки, прокрутки, приборы, оружие, патроны, планы местности, проценты жизни, общий счет





• выигравшим считается игрок, который первым составил ряд из трех своих фишек. При этом такой ряд может располагаться вертикально, горизонтально или по диагонали.

Как он это делает?

Очень просто. Прежде чем строить самолет (автомобиль, пароход, дирижабль — нужно подчеркнуть), создают его модель. Ее испытывают, и, если она ведет себя не так, как ожидалось, — значит, такой самолет никуда не годится, и нужно думать, что же не так спроектировали. Точно так же поступает проектировщик программ. Как автомобиль можно представить на схеме в виде связанных между собой квадратов-узлов, так и программист проектировщик пытается представить себе в виде простых кубиков, идущих друг за другом (например, так — см. рис. 2).

С одной стороны, вроде бы правильно все написано: сначала идет какая-то заставка-пролог; потом спросить, будем ли играть; затем сыграть одну партию и по результатам изменить счет. А с другой стороны — ничего не понятно. Что же нужно делать?

Есть два пути: или подумать, что схема плохая, и придумать новую получше; или подумать, что схема хорошая, — и начать ее улучшать. Как? Взять непонятный квадратик схемы и сделать его более понятным. Например, квадратик «сыграть партию» на рис. 2 можно заменить на более понятный (рис. 3). И так — с каждым кубиком. До тех пор пока кубики не станут совсем простыми и понятными.

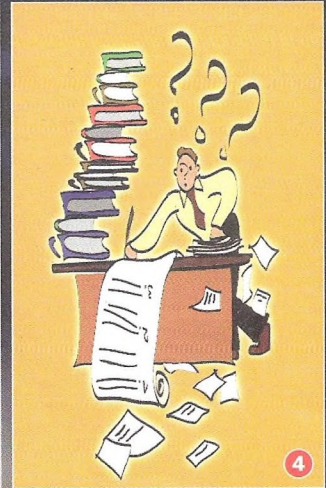
При этом проектировщик изводит горы бумаги на рисование всяких схемок, диаграммок, чертиков, стрелочек (рис. 4). Пишет списки вопросов, отве-

тов, создавая при этом кучу файлов. (Здесь мы, правда, немного соврали. Если нужно спроектировать что-то маленькое, то о схемках на бумажке можно забыть. Проектировщик в таких случаях пользуется специальными программами для моделирования и проектирования.)

По мере возникновения непонятностей проектировщик обращается за консультациями к специалистам. Специалисты, исполненные собственной значимости и ругающие на чем свет стоит дармоеда, который отвлекает от важной работы (стрелялки, квеста, стратегии, ползанья по инету — ненужное зачеркнуть), очень научно рассказывают ему басни на тему «почему этого сделать нельзя». Наш герой ругается с лентяями и, немного поостыв, отправляется уточнять свои стрелочки-квадратики, чертежи-записи. И так — раз за разом. Это называется итерационный процесс.

Когда же останавливается проектировщик? Либо тогда, когда он сам приходит к выводу, что лучше уже написать не сможет; либо когда приходит руководитель и говорит: «Ну сколько можно проектировать?! Давай что сделал — допроектируешь потом!».

Конечно, проектировщик должен знать очень многое и должен уметь рассказать об этом другим, но всего он знать не может, да и на разработку всего-всего может не хватить никакого времени. Поэтому обычно над проектом работает несколько проектировщиков. Один проектирует, как устроена игра, что и как она будет делать. Другой проектирует интерфейс и управление игрой. Третий проектирует звуковые и видеоэффекты. Четвертый — уровни...; пятый... — в общем, команда



проектировщиков может быть очень большой.

А в результате всех мучений на свет рождается документ, называемый спецификацией на программу. В нем написано ВСЁ! Четко, по пунктикам, с чертежами и схемами.

Дальше все просто: рассчитывается, сколько нужно работников, какой квалификации; каждому выдается участок работы — и работа кипит! (рис. 5).

(О том, как же именно она кипит, а в особенности о принципах действия искусственного интеллекта, мы расскажем в следующей статье.)

И, наконец, причины того, почему иногда удаются работы без проектов?

- Работа очень-очень проста и понятна даже колющему ночью хомячку.
- Проектировщик и программист (а также музыкант, математик, художник, Винни-Пух и все-все-все) — это один человек. И при этом — см. п. 1.
- Работа только кажется сделанной. На самом деле в ней куча ошибок, неудобностей, глюков, багов. В общем, кроме автора она никому не нужна.
- Проект на самом деле был. Просто о проектировщике забыли...

Ну, и напоследок задумайтесь — может, где-то среди множества ваших достоинств лежит нераскопанный талант к проектированию игр?

К статье руку прикладывали  
Мария Лиховид,  
Константин Тихоновский  
(«Десктоп Системз»)



и подобную чепуху, чтобы было удобно ими пользоваться.

4. Принципы работы искусственного интеллекта. Сколько уровней сложности? Как меняется сложность от уровня к уровню? Как сочиняются уровни?
5. Звуки — какие, кто и когда издает; есть закадровая музыка или нет?
6. Управление игрой. Какие клавиши нажимать, что делать при движении мышки.
7. И в таком духе все остальное, что может быть навеяно особенностями игрушки.

В прошлом номере мы решили сварганить «крестики-нолики» и даже набросали простенький сценарий. Сейчас попробуем написать фрагмент проекта. Например, пункт первый неплохо бы смотрелся так:

Правила игры:

- игра ведется на квадратном поле размером 3 x 3 клетки;
- игра ведется с помощью двух видов фишек — их условное название: «крестики» и «нолики»;
- играет два игрока, в нашем случае — человек и компьютер;
- игрок играет только одним видом фишек;
- перед игрой игроки договариваются о том, кто и какими фишками играет и кто начинает;
- игроки делают ходы поочередно;
- если в клетке стоит фишка, такая клетка считается занятой; если нет фишки — свободной;
- ходом считается постановка фишки игрока в свободную клетку игрового поля;

**Японское название:** Shinseiki Evangelion

**Английское название:** Neon Genesis Evangelion

**Формат:** ТВ-сериал (4.10.95-27.03.96), 26 серий;

четыре полнометражных продолжения:

- «Евангелион: Смерть» [Evangelion: Death];
- «Евангелион: Новое рождение» [Evangelion: Rebirth];
- «Конец Евангелиона» [End of Evangelion];
- «Возрождение Евангелиона» [Revival of Evangelion]

**Жанр:** сенэн, меха-сэнтай с элементами психологического триллера, мистики, апокалиптики, повседневности и комедии

**Создатели:**

авторы сценария — Анно Хидэаки и Садамото Есиуки

режиссер — Анно Хидэаки

студии — «GAINAX» и «Production I.G.»



# Жизнь. Такая, какой ее нет

**В**ы знаете, что такое конец света? Нет, вы не знаете. И даже не пытайтесь представлять, что это Нео со своими колбами-батарейками или господство бешеных тушканчиков с чукотских земель. Нет. Вы опять не правы. Конец света — это *Третий Удар!* Удар, превращающий секунды в вечность, а вечность в пустоту. А вот пустота — это когда нас больше нет.

Стоп, стоп. Такие мысли? Это лишь! Лишь присущее? Ладно, думайте о ком угодно!!! Но поверьте — я ни в коей мере им не являюсь. Я просто тот, кто называется одной большой составляющей всего первоначального. Я даже не могу поставить себя выше вас, так как сам стою на той же ступеньке, что и вы. Другое дело, кто и как на это смотрит...

Уты-уты, опять меня понесло непонятно куда. Вы уж извините, дорогие читатели, но, просмотрев всю «ЕВУ» (а именно — 26 ТВ-серий и четыре полнометражных продолжения), отсидев до пяти утра за монитором и прочитав всю инфу, которую сумел нарыть во всемирной паутине, я произвольно начал сходить именно

с той ступеньки, о которой уже рассказывал вам. Ану, стоять!!! Кто это сказал, что я спускаюсь ниже?

...Ну вот, опять начинаю ерундой заниматься. Пора баньки.

\*\*\*

Здравствуй, мои дорогие и любимые! Сегодня среда, и я вновь сижу за монитором. И вновь, как и в то воскресное утро, стучу пальчиками по клавиатуре. Но не надо меня бояться. Я теперь хороший и расскажу вам об одном странном японском режиссере (будь он проклят со своим подсознательным психозом!) — об Анно Хидэаки. Так вот, этот «генератор мыслей», немного двинувшись на почве творческих идей, состряпал историю, от которой немалая часть анимационных критиков выпала в чистейший воды осадок. Ну, а чтоб они еще дольше находились в состоянии депрессивного шока, японец добавил: «Может быть, у вас молодежь и слабо соображает, но вот зато наши хорошо знают свои истоки и, если им что-то не вполне понятно, пытаются выяснить. Или же принимают вопрос, как пустоту, которая со временем сама себя заполнит»...

## Сюжет

*Первый Удар* вызвал гибель динозавров. Несколько миллионов лет спустя (а именно — 13 сентября 2000 года) при очень странных обстоятельствах растаяли льды Антарктиды. Большая часть суши ушла под воду. Погибло три четверти человечества. Это был *Второй Удар*.

2015 год. Секретная организация «NERV», действующая под эгидой ООН, создает «Токио-3» — огромную военную базу. Ее задача — защита человечества от невесть откуда начавших появляться таинственных гигантских существ (известных также как Ангелы). Единственное оружие, способное противостоять монстрам, — пилотируемые меха-роботы серии «Евангелион». Однако управлять «Евами» могут только подростки, рожденные после Второго Удара. Причем их биоритмы должны быть максимально приближены к биоритмам Ев. Таких подростков всего четверо.

Первый — *Ikari Shinji*, сын руководителя «NERV». Замкнутый и необщительный юнец с огромным количеством комплексов, из-за разлуки с отцом то и дело выкидывающий



фокусы. Дело в том, что Гэндо — руководитель «NERV» — оставил сына в раннем детстве, чтобы полностью отдаться своей работе.

Второй пилот — *Ayanami Rei*. Девочка, если ее вообще можно назвать девочкой, с таинственным прошлым и загадочным настоящим. Молчалива, предана своей работе и абсолютно беспристрастна и хладнокровна.

Третий персонаж — *Langley Zeppelin Soryuu Asuka*. Отличается взбалмошным характером, повышенной активностью (проявляющейся частенько в самые неподходящие моменты) и абсолютно гипертрофированной манией величия. Собственно, этой троице



и предстоит спасти мир от надвигающейся угрозы, так как четвертый ребенок, Судзухара Тодзи, даже повоювать толком не успел.

А вот на этом я, пожалуй, и закончу — пересказывать все серии просто бессмысленно. Тем более что многих заумных фраз все равно не понять. А то, что вся сюжетная канва страдает психоделически-философскими турбулентными завихрениями, пусть вас не смущает. Ведь, как сказал тибетский пророк: «Прими жизнь такой, как она есть».

### Будущее. Роботы

Думаю, глупо было бы рассказать о пилотах и сюжете, ни словом не обмолвившись о «Евах». Так вот, читайте.

Появление Ангелов было предсказано в Свитках Мертвого моря. От первого ангела — Лилит — произошло человечество. Второй пришел, чтобы предостеречь человечество от ошибок. Ведь опыты по клонированию человека — это то, что приблизит человечество

к Богу. А значит — и к смерти. На протяжении многих серий Реджи Каджи объясняет важность Евангелионов.

Когда Ангел соприкоснется с Адамом, который находится под штаб-квартирой NERV'a, произойдет катастрофа, известная как Третий удар. Остановить Ангелов могут только Евангелионы. Эти боевые биомеханические роботы были созданы NERV'ом для сражений с Ангелами. Евы являются генетическими копиями второго ангела, Адама. Эти гигантские существа управляются нервной системой пилота, который находится в особой капсуле (Entry Plug), вставляемой через спину в область «живота» Евы. Синхронизация нервной системы пилота с Евой происходит посредством жидкости, по консистенции похожей на плазму и даже пахнущая, как кровь. Повышению уровня синхронизации способствует специальный комбинезон (Plug Suit).

После первых испытаний в 2004 году стало ясно, что



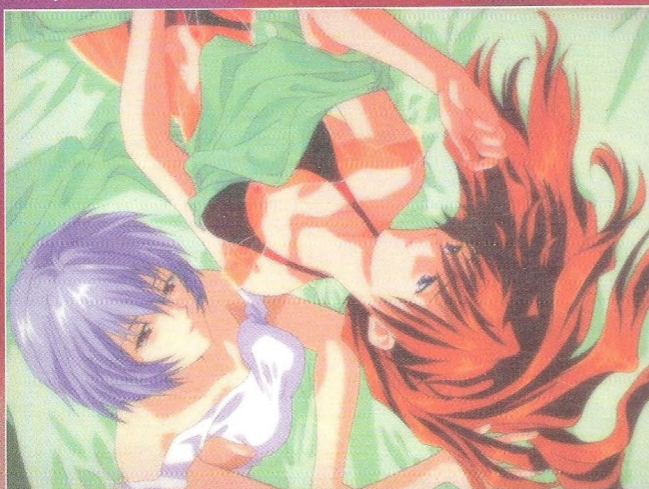
управлять Евами способны только дети, родившиеся после Второго Удара. Евы работают на энергии, получаемой извне через огромные кабели. Однако Ева, хоть она и не имеет собственной души, — живое существо. И предназначение пилотов (помимо управления Евой) — это предоставление собственной души для создания Поля Абсолютного Страха (A.T Field — Absolute Terror Field). Беспилотная Ева такого поля не имеет, так как ее мозг

находится под контролем. Броня Ев — это одно из средств контроля. Без брони робот становится практически не контролируемым (во всяком случае, для человека).

### Вывод

Культовый сериал, обязательен для просмотра всеми — без разницы: мужского ты полу или женского. Получение «экстаза» от меха-дизайна гарантировано.

Sova



## SAMSUNG ELECTRONICS Ми подаруємо Вам увесь світ



купуючи будь-який комп'ютер "DiaWest"

(з 1 жовтня по 30 листопада 2002 року)

з комплектуючих **SAMSUNG** та монітором **SAMSUNG** в подарунок:

**факс-модем та безлімітний доступ до мережі інтернет протягом місяця**

**2649 грн**

Комп'ютер DiaWest  
Intel 1.7 GHz  
з комплектуючих Samsung  
і монітором Samsung 5515

**DiaWest computers**

www.diawest.com

456-76-61

вул. Олени Теліги, 8.....	455-6655
Бесарабська пл., 2.....	459-0133
пр. Червоних Козаків, 13.....	464-8465
Харківське шосе, 55.....	563-0668
пр. 40-річчя Жовтня, 46/1.....	250-9900
пр. В. Маяковского, 43/2.....	548-1548
Івано-Франківськ, вул. Міцкевича, 14.....	(03422) 3-1361
Миколаїв, пр. Леніна, 74-А.....	(0512) 47-7774
Рівне, пл. Короленко 1.....	(0362) 62-1043
Чернівці, вул. Воробкевича, 1-А.....	(03722) 7-2802
Чернівці, вул. Голована, 103.....	(0372) 58-4442
Дніпропетровськ, пр. К. Маркса, 92.....	(0562) 34-0604
Дніпропетровськ, вул. Рокоча, 178.....	(056) 770-3589
Вознесенськ, вул. Кірова, 23.....	(05134) 45-046

# WCG Ukraine 2002

**Д**ля отечественных геймеров сентябрь в этом году удался на все сто. Думаю, многие уже выучили аббревиатуру WCG — Всемирные Кибер Игры. Этот чемпионат уже второй год подряд проводится в Корее. Но сначала, конечно, проходят отборочные в различных странах (подавших заявки на участие).

В 2001 г. заявки подало 37 стран. В этом же году стран-участниц уже 45. Думаю, понятно что это значит — о WCG узнаёт все большее количество людей, чемпионат становится популярным. Возможно даже, что WCG со временем включат в Олимпиаду.

Теперь о СНГ: в 2001 году СНГ представляли две страны — Украина и Россия. Сейчас к ним примкнул Казахстан. Не знаю, что там будет в 2003 году, но Латвия, Беларусь и Молдова, например, уже выразили желание принять участие в следующих WCG. Пока что в этих странах идут

переговоры с потенциальными спонсорами (ведь проведение отборочных — штука дорогая).

Теперь перейдем к собственно отборочным в странах СНГ. На данный момент этот этап уже закончен во всех трех странах, и теперь геймеры ждут поездки в Корею на финал Чемпионата мира, который, кстати, начинается 27 октября в городе Дай Джон.

Об отборочных в ШПИЛЕ! писали и не раз. Возьму на себя удар и немного расскажу вам о финалах.

Как только закончились отборочные в Одессе, я отправился на финал WCG-Russia в Москву.

(Собственно, кто такой «я», и почему меня туда понесло? Рассказываю в двух словах: меня зовут Евгений Трофимов, но больше меня знают как Гринджека — ведущего игрового портала «Все о геймах», [www.allgames.com.ua](http://www.allgames.com.ua). Наш сайт посвящен, в первую очередь, киберспорту. Собственно,

и в Москву я поехал для того, чтобы вести прямой репортаж с места событий, а также снимать видео — мы ведь делаем ролики со всех крупных чемпионатов, но об этом позже.)

...Итак, Москва. Наверное, всего журнала не хватит, чтобы описать российский финал, поэтому рекомендую посмотреть наш фильм, который выходит в ближайшее время.

Финал проходил в Лужниках, а именно: в универсальном спортивном зале «Дружба». В России отборочные проходили с 3 по 8 сентября по шести номинациям ([www.wcg.ru/russia/games/ageofemp/result/](http://www.wcg.ru/russia/games/ageofemp/result/), [www.wcg.ru/russia/games/starcraft/result/](http://www.wcg.ru/russia/games/starcraft/result/), [www.wcg.ru/russia/games/quake3/result/](http://www.wcg.ru/russia/games/quake3/result/), [www.wcg.ru/russia/games/unreal/result/](http://www.wcg.ru/russia/games/unreal/result/)).

Вплоть до 8-го сентября шли упорные бои до полуфиналов. Восьмого же состоялись все

финалы. Хочется отметить, что призовой фонд отборочных составил \$50000, которые при награждении честно отдали победителям.

Очень сильно меня удивило количество телевизионных камер (даже НТВ-Спорт присутствовал). Очень неслабым был и размах проведения финалов, впечатляло буквально все — огромный зал, множество всяческих шоу, конкурсов и даже выступление популярных групп «БИ-2» и «Мультфильмы».

В общем, было очень интересно. Но самое приятное то, что уровень организации российского турнира напоминал уровень проведения первого Чемпионата мира в Корее (там я тоже побывал, так что могу сравнивать).

Думаю, сейчас можно перейти к финалистам, которые «пробились» и поедут теперь в Корею отстаивать честь страны.

На суперфинал поедут тринадцать лучших игроков России:





- **Counter Strike** — M19;
- **Quake III** — b100.death, c58-Cooler, uNkind;
- **2002 FIFA World Cup** — M19\*Alex;
- **Age of Empires** — (orky)~Soul~;
- **Unreal Tournament** — 34s.Askold;
- **StarCraft** — [pG]Ranger, TerraNiBeST.

Демки с финала можно посмотреть здесь: [www.all-games.com.ua/?ftp+/demos/](http://www.all-games.com.ua/?ftp+/demos/), а фотографии — здесь: [www.all-games.com.ua/index.php?photo+champs](http://www.all-games.com.ua/index.php?photo+champs). Наш ролик с WCG-Russia скачать тут: [www.all-games.com.ua/?ftp+/files/](http://www.all-games.com.ua/?ftp+/files/).

После небольшого перерыва и отдыха в Одессе я отправился в Киев на финал WCG-Ukraine, который проходил с 17 по 19 сентября.

В Украине отборы проводились по трем играм: Counter-Strike, StarCraft, Quake3. Финал проходил в киевском Доме учителя (размах, конечно, не российский, но тоже ничего).

В первый день прошла жеребьевка, во второй — игры. Третий день — финальный.

На финале не обошлось без сенсаций: чемпион Украины 2001 по «Quake3», несмотря на все прогнозы, не дошел до финала и занял 5-6 место. Мало того — киевская CS-команда c-58.ua, около двух лет стабильно занимавшая первые места по Украине, была выбита одесской командой —maverick-.

(Видео- и аудиоинтервью с командой —maverick-: [www.all-games.com.ua/?ftp+/files/](http://www.all-games.com.ua/?ftp+/files/).)

Вот победители:

- **Counter-Strike** — HR.xc6 (Днепропетровск);
- **Quake3**:
- 1 место — Chip.masK (Одесса),

- 2 место — [CCCP] Terminator.vp (Киев),
- 3 место — sD.Soul (Одесса);
- **Star Craft**:
- 1 место — VoGG.Nirvana (Симферополь),
- 2 место — Hireling (Киев),
- 3 место — HR.Marine.crv (Днепропетровск).

Все эти люди едут на Чемпионат мира в Корею. Напомню что один из них — Chip.masK — уже участвовал в международных соревнованиях и на данный момент занимает 15-е место в мировом рейтинге. Думаю, для Украины это уже неплохо, будем надеяться, что после поездки в Корею 15-е место изменится на более низкое (например, на третье ☺).

Ну, и последнее, о чем хотелось бы особо упомянуть в связи с отборочными WCG на Украине. Каждому участнику — вне зависимости от результатов — компания Samsung Electronics подарила пылесос. (Думаю, подарки особенно понравятся родителям, для которых означенная бытовая техника станет наглядным доказательством доходности компьютерного спорта и того, что их дети не попусту просиживают время за компами ☺.)

Теперь перейдем к отборочным в Казахстане. К сожалению, съездить туда мне не удалось — финансовые проблемы (спонсоры, вы где?!). Поэтому расскажу только о самом главном.

Отборочные проходили 22 сентября в Алма-Атинском развлекательном центре «Айя». Общее количество участников — 123 человека. В Казахстане отборочные проходили по четырём играм: Counter-Strike,



Age of Empires, StarCraft, Quake3.

Отборочные (правда, по отзывам проигравших) проводились не очень ладно — кому-то попала не та команда, кому-то не та карта... В общем, проигравшие были недовольны. Насчет справедливости судейства тяжело что-то сказать: не знаю — не был. Но думаю, даже при небольших недочетах все прошло в целом нормально.

И вот кто будет представлять Казахстан в Корею:

- **Counter-Strike** — Sky;
- **Starcraft** — Adolf, DEN;

- **Quake 3** — ChoSen, Werewolf;
- **Age Of Empires II** — Rayan, TheChobo, NoBoDy.

Ну, вроде все — все кандидатуры на поездку определены. Будем ждать суперфинала, до которого осталось меньше месяца.

Ну и, конечно, ждите нашего отчета о поездке в Корею.

**GreenJek**

(Евгений Трофимов),  
ведущий игрового портала  
«Все о геймах»  
([www.allgames.com.ua](http://www.allgames.com.ua)),  
ICQ 37180524

## СПЕЦІАЛЬНА ПРОПОЗИЦІЯ ДЛЯ ШКОЛЯРІВ ТА СТУДЕНТІВ

### НАВЧАННЯ



здійснивши покупку в мережі магазинів "DiaWest" на суму понад 200 гривень - в подарунок ввідний курс роботи на ПК

та

### РОБОТА

#### internet-картка

від 200 грн. - 2 години  
від 500 грн. - 5 годин  
від 700 грн. - 7 годин  
від 1000 грн. - 10 годин



**DiaWest**  
computers

вул. Олени Теліги, 8.....455-6655  
Бесарабська пл., 2.....459-0133  
пр. Червоних Козаків, 13.....464-8465  
Харківське шосе, 55.....563-0668  
пр. 40-Річчя Жовтня, 46/1.....250-9900  
пр. В. Маяковського, 43/2.....548-1548

**З**дравствуйте, дорогие слушатели радио «Шансон»! Здравствуйте и до свидания, поскольку эта статья вам вряд ли понравится (как, впрочем, и вся рубрика) — если вы, конечно, не любители критики или просто не любопытны. Мы рады приветствовать наших читателей в новой рубрике потолстевшего «Шпиля!» — **Музыкальное чтиво**. Зачем она нужна в игровом журнале? — спросите вы (и правильно делаете). А я вам отвечу (и тоже, кстати, правильно сделаю).

Ну, во-первых, создатели компьютерных игр уделяют огромное внимание саундтрекам — взять хотя бы EA Sports или любой хороший автосимулятор. Ведь от музыки зависит состояние сознания игрока (сомневаюсь, что вам понравилось бы нестись на Lamborghini Diablo со скоростью 250 км/ч под песни уважаемой Аллы Борисовны). Во-вторых — пора выступить единым фронтом против дерьмового сочетания нот и слов, которое у нас в стране многие называют песнями.

Задумывал я эту статью в маршрутке по дороге домой и меня настолько тронула песня «Голуби летят над нашей зоной», что я решил написать именно то, что вы сейчас читаете. Доколе, — я вас спрашиваю, — нормальные люди будут слушать причитания старых эзков? Ведь вы только подумайте — куда может прийти страна, в которой большая часть населения преклоняется перед романтикой зоны и судьбы заключенного? И с каких это пор «Мой номер 245»

# «Добро пожаловать», или «Посторонним вход воспрещен!»

стал принадлежать жанру шансона, представителями которого были Эдит Пиаф и Жоскен Брель. А песни этого направления пели Френк Синатра и Дэвид Боуи.

Поэтому я выступаю против тотального зомбирования общественного сознания блатными песнями и их собратьями типа «Буть со мной мальчиком» или «Юний орел» (я недавно подсчитал — всю эту чушь, абсолютно против собственной воли, приходится выслушивать по 3 часа 14 минут в сутки; а ведь это 20% «активного» времени нашей жизни). Потому что не хочу, чтобы творчество Шуфутинского знало лучше, чем творчество Элвиса, «The Beatles», «Depeche Mode» или Бетховена.

Вам не кажется странным, что группы или исполнители так называемой «модной» во всем мире музыки (альтернатива, панк, рок-мэинстрим, гранж, хард-кор, техно, рэп и т. д.), побывавших в Украине за последние десять лет, можно пересчитать на пальцах руки — и то, если один палец



вы потеряли в боях за компот в школьной столовой. И дело, как мне кажется, вовсе не в материальном положении нашего населения (ведь в России, Китае или Турции дела не намного лучше, а ведь к ним-то ездят)...

Так вот — к чему я все это. В этой рубрике мы попытаемся повысить музыкальное самосознание одних наших читателей (извините за самоуверенность) и поддержать других в их борьбе за «правильную»

музыку, рассказывая о новинках музыкального мира, о том, что слушают «там» и обо всяческих интересностях... То есть «Музыкальное чтиво» — оно и в Шепетовке «Музыкальное чтиво» (кстати, огромный привет Тарантино и просьба: «Не обижайся, Квентин, — с нас пиво!»).

И, как поет Олег Скрипка из «ВВ»: «Так ото ж бон вояж, любий друже, в добрый шлях».

Тарас Зябкин

**GVC R21 Vector**

**Голосовой факс-модем GVC R21 VECTOR**

Оснащен новой версией микропрограммы 2.212  
В упаковке для пользователей Украины

Модем имеет улучшенные параметры:

- 96% распознавание сигналов «занято»;
- Расширенный диапазон различных регулировок;
- Чувствительность линии: -45...-48dBm;
- Код Украины - 038;
- Расширенная статистика соединения;
- Улучшенное распознавание сигналов в «альтернативном» режиме автоответчика.

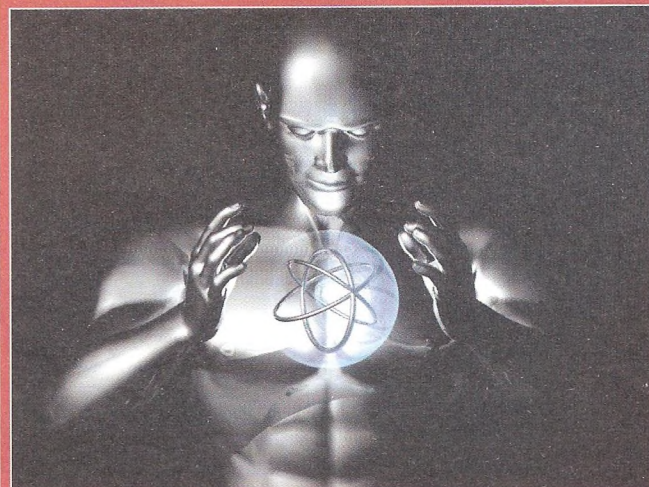
**Важно! Произведены аппаратные доработки для:**

- Улучшения локального экранирования;
- Защиты от кратковременных импульсных помех по телефонной линии.

**Голосовой факс-модем GVC R21 VECTOR - Ваш незаменимый спутник в Internet!**

**Vector** <http://www.vectorkiev.com>  
<http://www.vector.kharkov.com>

Киев.....(044) 229-7321	Полтава.....(0532) 56-3666	Одесса.....(048) 729-6644
Харьков.....(0572) 43-1680	Днепропетровск.....(0562) 97-1300	Львов.....(0322) 97-0945
Хмельницкий.....(0382) 76-5975	Донецк.....(062) 382-6690	Симферополь.....(0652) 57-6127

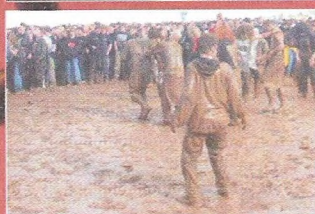


# PlayStation2 + реальная музыка = Ozzfest 2002

**П**редставьте себе смесь звуков в стиле строительно-монтажных работ PlayStation 2 и лаборатории по производству альтернативной

(то есть совсем не такой, как у вас перед глазами) реальности. Представили? Вот это и есть **Ozzfest 2002** — фестиваль, проходящий в четырех десятках городов США и Великобритании. В числе его постоянных участников такие группы, как «System of a Down», «P.O.D.», «Rob Zombie», «Adema», «Drawing Pool», «Otep». К ним регулярно подключаются «Linkin Park», «Papa Roach», «Hoobastank», а во главе всего этого сборища «волосатых уродов», как говорит о таких людях алкаш дядя Коля со второго этажа, — вечный пьяный Оззи Осборн.

Так вот послушайте, мои маленькие любители острых музыкальных ощущений, об этом фесте практически из первых рук (а точнее — уст). Происходило все это безобразие в конце мая — неподалеку от славного города Бристоль, что в Великобритании, на площадке Касл Донингтон. По мере



приближения к месту боевых действий количество молодых и не очень людей в джинсе, черных кожанках и с характерным запахом английских пабов росло. Как вы думаете, чего можно ожидать от семидесяти тысяч подданных рокеров и от двух сцен с двадцатью четырьмя группами на борту? Битва сил добра с полсой началась в 11:00 по Гринвичу выступлением «Antiprodukt» — эдаких электронных панк-рокеров. Вот тут-то я и понял, что в детстве у этих (как, впрочем, и у большинства других) парней отнимали барабанчики и другие громкие штучки; а так-



же, что я оказался там, куда мечтал попасть всю свою сознательную жизнь. Потом началось что-то невообразимое и вашего покорного слугу унесло, как минимум, на Меркурий (а ведь была еще и вторая сцена с «женщиной — убийцей свиней» Otep и латино III Nino).

На планету вернулся я оттуда часов через шесть, когда на сцене появился «Slayer», сразу после которого вышли «System of a Down». Эти группы способны увеличивать силу земного притяжения в 1,7 раза — ведь сила притяжения зависит от веса объекта, а заявление о том, что эти группы просто тяжелы — это что-то из

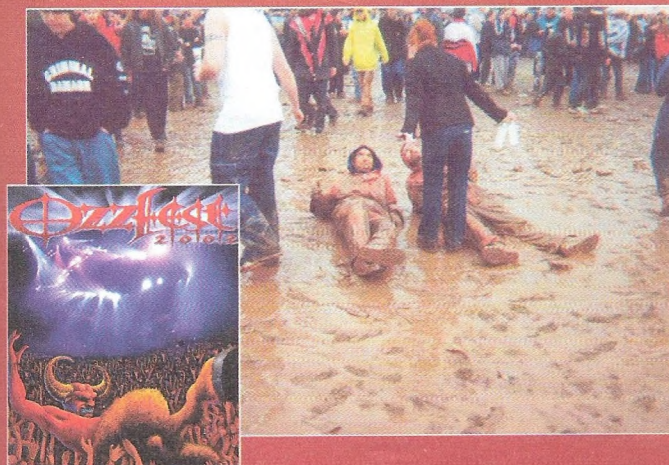


разряда «чуть-чуть беременна». Потом добивать нас, беспомощных друзей метала и альтернативы, вышли Tool, при появлении которых на ноги встали все, кто еще мог ходить (почти как на сеансах Кашпировского), а завершил фестиваль, естественно, вечный Оззи (кстати, отпахал целых 2 часа).

В общем, жизнь моя удалась (хотя бы потому уже, что я побывал в Англии), а вам могу посоветовать купить себе компакт «Ozzfest 2002» (если, конечно, вам не по силам выбрать в Штаты или Великобританию) — благодаря нашим пиратам он появился за 2 месяца до официального релиза и по цене 10 грн., а не \$35. Хотя, надо заметить, он не идентичен по содержанию треков.

До скорой встречи на одной из планет!

Тарас Зябкин



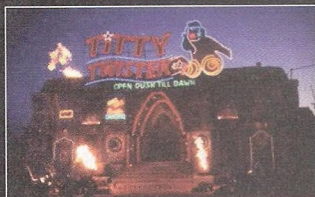
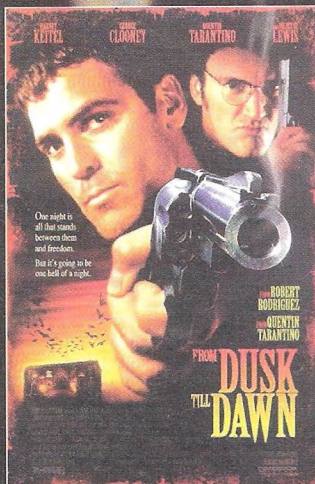


# «Tito & Tarantula» у нас, или Бар «TITTY TWISTER» в центре Киева

**В**ы любите Квентина Тарантино? То есть, конечно, не лично этого странноватого мужика, а его фильмы? Нет?!? Тогда, может, вы просто любите хорошую музыку? Да?! Отчего же тогда, я вас спрашиваю, на концерте культовых «Tito & Tarantula» собралось меньше людей, чем на новогоднюю елку в ближайшем Доме культуры (а именно — не более 500 человек)? И дело ведь, как мне кажется, отнюдь не в дороговизне билетов (от 40 до 450 грн.) — ведь раз в три года можно изыскать 20 у.е. (сдать кровь, продать Родину, украсть драгоценный Грааль, заставить орков усерднее трудиться в шахтах).

А теперь попытайтесь ответить на вопрос — почему в Украину не ездят хорошие (модные, качественные, талантливые и т.д.) западные исполнители?..

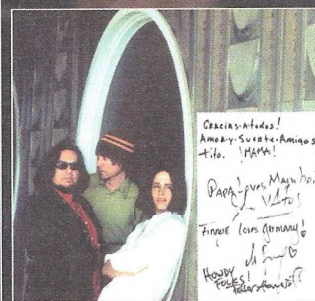
Ну да ладно, перейдем лучше непосредственно к концерту. Состоялся он в стольном граде Киеве 15 октября в 19:00. И ваш покорный слуга (естественно, «слуга» — это фигурально выражаясь) вместе с главным «шпилем» (в смысле, с Гайдутком) не упустили столь умопомрачительной возможности погрузиться в атмо-



сферу мексикано-тарантиновского и кроваво-текильного альтернативного блюз-рока.

Для начала в вестибюле «Жовтневого» мы повстречали уйму людей, знакомых нам по телеэкрану. Чего только стоят «ТНМК», «Green Gray» и Алена из «Виагры», а также уйма всевозможных музыкальных телеведущих. Подзаправившись пивом (прошу прощения за пропаганду алкоголя), мы отправились непосредственно на поле боя, куда уже подтягивалась «подмога» в виде здоровых волосатых парней в косухах (и тоже не без характерного пивного душка) и, как это ни странно, большого количества очень симпатичных (если не сказать больше) девушек в возрасте от 16 до 26 лет. (Почему-то в воображении мелькнула картинка из того же «От заката до рассвета» — и очень зачесался шея.)

Разогреть публику вышли киевские рокабилы «Med Heads» со своими сумасшедшими ритмами в стиле «Шестиструнного самурая» и не менее сумасшедшими участниками. Как мне кажется, со своей задачей они справились на все 100% и ушли даже как-то рано (как раз после своего забойного «Все по барабану»). Потом последовал небольшой пе-



рерыв, после которого публика (не исключая и нас) вернулась из буфета еще более веселой.

Вот тут следует сделать мхатовскую паузу ..... На сцене появляется чокнутая группа из мексиканского бара «TITTY TWISTER», кишащего вампирами сильнее, чем индийские плацкартные (сомневаюсь, правда, что там есть какие-то другие) вагоны — тараканами. В составе: депрессивная девушка с невымытыми волосами, большой барабанщик в футболке с логотипом «Динамо» (естественно, не мексиканского или лос-анжелесского), соло-гитарист в смешной шапке и, естественно, непосредственно «ужасный» Tito в черном антураже. И тут начинается ШОУ!!! Первым пошел забойный боевичок в стиле — кого бы вы думали? — да, в стиле «Tito & Tarantula» и пьяных мексиканских рокеров. И вот тут первый казус: практически весь зал сидит, и лишь несколько рокеров из первых рядов пытаются поддержать рокеро машущими руками. Мы, естественно, не могли спокойно смотреть на то, как закомплексованный народ нашей посттоталитарной страны ненарочно пытается унижить самих «Tito & Tarantula», боясь приподнять хотя бы какую-то часть своего тела, — и в сопровождении еще нескольких раскованных молодых людей ринулись в проходы, чтобы там «оторваться по полной». Но не тут-то было — не прошло и полугодика, как к нам подошел охранник и вежливо попросил присесть на места, на что мы



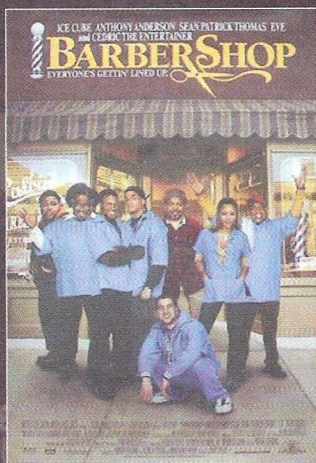
резонно возразили, мол, «это ж рок-концерт». После острой, но непродолжительной борьбы и при поддержке Tito и уже подтянувшихся рокеров (тех самых, что в косухах) нам удалось отвоевать место для танцев. В это время «Tito & Tarantula» медленно, но уверенно «рвали» зал. Пересказывать это бессмысленно — это надо просто видеть («...и пусть живые (не пришедшие) позавидуют мертвым (пришедшим)»). Расскажу только, что зал поднялся почти полностью под «Only after dark», во время которой Tito пустил на сцену девушек из зала (особенно хороша была дама с макияжем в стиле «вамп» и украинским колоритом в смысле телесных форм). После этого последовала «Checkita Marihuanna» — та самая, под которую началось и продолжалось кровавое месиво в «От заката до рассвета» — и зал начал взрываться (хотелось, кстати, вырвать парочку кресельных ручек и всадить в «секьюрити», которые нам еще и зажигалок не дали пожечь). Ну, в конце, естественно, выход «на бис» и несколько синглов из нового альбома «Andalucia». И все — полное опустошение в душе и ощущение детского новогоднего счастья.

Так вот теперь подумайте еще раз о нас, нашей стране, и об ее месте на музыкальной карте мира. Ну и Asta la vista, baby (хоть и не Тарантино, зато почти по-испански).

Зябкин Тарас

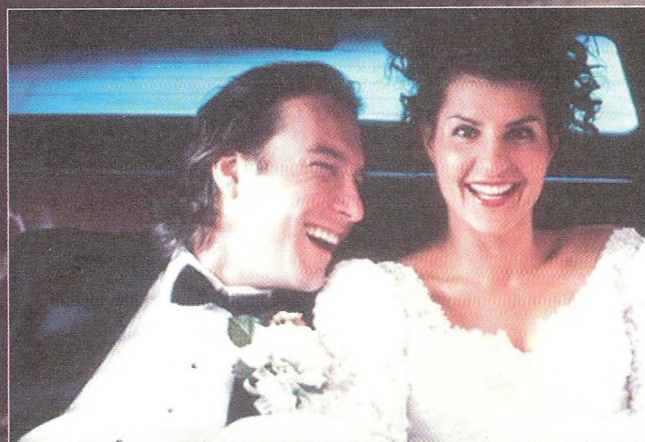
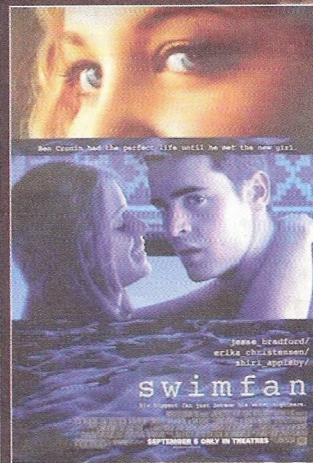
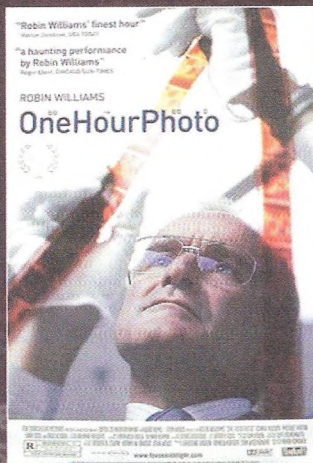
# Десятка месяца.

## Самые популярные фильмы американского проката



1. **«Barbershop» («Парикмахерская»)**. Комедия. Фильм о старой парикмахерской, которая в любой момент может превратиться в стрип-клуб. Но ведь и лосю ясно, что люди куда охотней пойдут стричься, чем на стриптиз. Чё ж они — совсем дураки, что ли? Вот главный герой — Кэльвин (Айс Кьюб, снявшийся в фильме «Анаконда», 1997) — и решил всеми своими силами попытаться сохранить это прелестьнейшее место для стрижек и общения. (К слову, это всего-то вторая по счету работа Тима Стори.)

2. **«My Big Fat Greek Wedding» («Большая греческая свадьба»)** — романтическая комедия. Картина в прокате уже 22-ю неделю. Причем сначала фильм только изредка попадал на 10-е место в Топ-10 проката, однако теперь невероятным образом поднялся до второй строчки. В фильме излагается очередная попсовая свадебная история без вразумительного сюжета — понятно только, что родственники против предстоящего бракосочетания. Единственным плюсом



можно считать тот факт, что продюсером фильма стал Том Хэнкс. Эх, старина Хэнкс, продолжал бы ты лучше сниматься.

3. **«One Hour Photo» («Фото за час»)** — триллер. Сай Перриш (Робин Вильямс) — одинокий менеджер преуспевающей фотолaborатории. В его жизни нет никого, кроме семьи Йоркин. Проявляя для них фотографии, Сай как будто сам принимает участие в их жизни. До тех пор, пока окончательно не сходит с ума...

4. **«Stealing Harvard» («Украсть Гарвард»)** — комедия. История о двух друзьях, пытающихся самым бесстыжим образом наскрести по чужим карманам денег на учебу в Гарварде. Причем даже не для себя, а для племянницы одного из них. Вероятнее всего, фильм должен пробудить в сердцах молодых американцев любовь к учебе.

5. **«Swimfan» («Фанатка»)** — триллер. Старшеклассник начинает встречаться с привлекательной девушкой, при этом основательно забыв на свою старую подругу. Когда же он решает расстаться, та, как обычно, ломает ему всю жизнь. В фильме снимались молодые и никому пока не известные актеры. «Фанатка» — третья режиссерская работа Джона Полстона.

6. **«Signs» («Знаки»)**.

7. **«City by the Sea» («Город у моря»)**.

8. **«XXX» («Три Икса»)**.

9. **«Spy Kids 2: The Island of Lost Dreams» («Дети шпионов 2: Остров несбывшихся надежд»)**.

10. **«Austin Powers in Goldmember» («Остин Пауэрс — Голдмембер»)**.

Александра Драгунцова

# КИНОВОСТИ

## Отец-диктатор

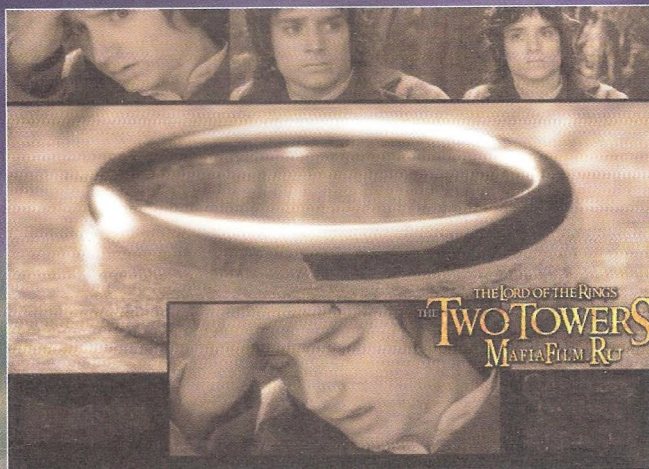
Как сообщает агентство Reuters, в семьях киногоениев тоже бывают табу. Вот Спилберг, например, не разрешает своим детям долго смотреть телек. Кажется бы, чем же еще должны заниматься отпрыски знаменитого режиссера? Раскраски раскрашивать, что ли? А между тем их родитель абсолютно уверен, что современное телевидение перенасыщено насилием и аморальностью — другими словами, оно губительно для неокрепшей детской психики.

«Я не позволю своим детям просиживать часами у телевизора. Да, они имеют право смотреть телепрограммы час-полтора в день, но только сделав предварительно все уроки и работу по дому», — сказал Спилберг на Берлинской презентации своего последнего фильма «Особое мнение» («Minority Report»). — Современные новости представлены в таком виде и столь реалистично жестоко, что нашим детям совсем ни к чему видеть все это изо дня в день. В такой ситуации я предпочитаю, чтобы они узнавали новости от меня».

Самым основным — и, главное, безобидным — источником информации для семьи Спилбергов на данном этапе являются книги, поэтому читают дети намного чаще, чем смотрят телевизор.

## Властелин колец — невинная жертва?!

Долгое время сердцебиение бесчисленных почитателей творчества директора спасательных кругов (по совместительству — президента компании «Audi») неестественно



ускорялось. Происходило это от одной только мысли о том, что, возможно, добры молодцы в лице хоббитов и гоблинов когда-нибудь снова сойдутся в неравной битве добра и зла — и тем самым дадут повод виновнику торжества — кинорежиссеру — снять фееричный фильм. Или, может, даже трилогию... А еще лучше — целый сериал. Хотя куда уж лучше ☺.

На сей раз до предынфарктного состояния были доведены не только фэны, но и люди посерьезнее. А случилось следующее: совсем недавно по огромному телу киноиндустрии мелкой дрожью пробежали слухи, которые по всем прогнозам могут спровоцировать большой скандал. Запланиро-

ванная на 18 декабря премьера фильма «Властелин колец: две башни» («Lord of the Rings: The Two Towers») может сорваться, потому как просто не будет премьерой по определению. Информационные агентства утверждают, что в интернет была помещена пиратская копия вышеупомянутого произведения.

В свою очередь, представители «AOL Time Warner», под покровительством которой находится и New Line Cinema, не опровергли вероятности подобной утечки информации. Пообещав сразу после обнаружения нарушителей принять строжайшие меры, владельцы компании своими двусмысленными объяснениями дали по-



вод кинокритикам и PR-компаниям заподозрить неладное. А не форсируют ли события обладатели колец?

## Не тут-то было!

В какой-то момент твои друзья приходят в полицию и утверждают, что ты, скорее всего, умер. «К чему бы это?» — невольно проносится в голове каждого более или менее нормального человека. Ну, разве что «почти жив» или «чуть-чуть мертв» — но не совсем же, правильно? Кому ж как не мне знать?!

Наверняка именно так и подумал культовый голливудский актер Джейсон Мьюэс (длинноволосый раста из фильмов «Догма» и «Джей и Молчаливый Боб наносят ответный удар»), когда услышал о себе любимом подобные слухи.

Друзья просто искренне испугались, что потеряли своего приятеля. И запаниковали, а вместе с ними забила тревогу редакция «Chicago Sun-Times», сообщив общественности, что, мол, не видно его уже 10 месяцев и, как вариант, прячется он где-то от стражей порядка по обвинению в нарушении условий испытательного срока, полученного за пристрастие к героину.

Однако все это оказалось наполовину слухами и наполовину преувеличением, так как Джей — в здравом уме и при ясной памяти — явился пред очей всей голливудской публики на feste в Малибу, где представлял свое новое творение — «RSVP». В свою очередь, пресс-атташе Мьюэса заверила всех, что он не скрывается и не вернулся к героину — а всего навсего переехал в Лос-Анжелес.

А шуму-то!

Александра Дарагунцова

# КИНООБОЗРЕНИЕ

## «Знаки»

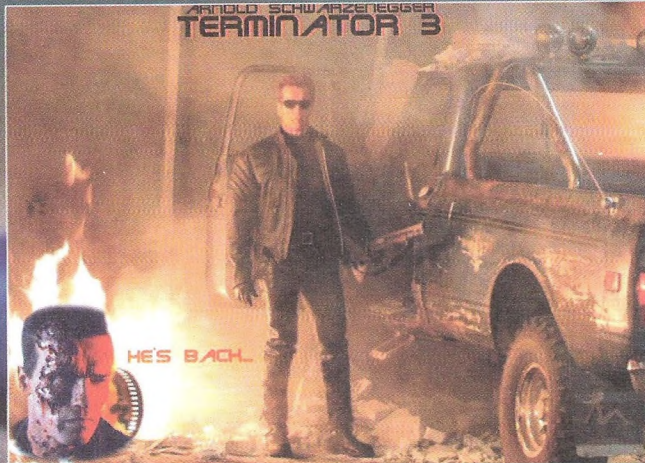
(«Signs», триллер, 2002, США)

Режиссер: М.Найт Шайемалан  
Актеры: Мэл Гибсон, Хоакин Феникс, Рори Калкин, Аби-гель Бреслин

Ясное дело, что без загадочных знаков на кукурузных полях, без зеленых человечков и мигающих тарелок не обошлось; ясно, что до этого все жили себе и горя не знали, и все было зашибись как радужно. Вся Америка в панике, а семейка, живущая посреди одного из полкорновых полей, сидит дома в колпаках из фольги (примета такая).

Дочка жутко переборчива в питьевой воде, у сына астма. Все это моментально читается, и только идиот не поймет, что в этих нюансах и кроется спасение всего семейства.

Герой Мэла Гибсона весь фильм сопли распускает (что, конечно же, не дает зрителю ни на секунду расслабиться ©)



и всеми силами демонстрирует детям, «как делать нельзя».

Заканчивается самая опасная атака инопланетян довольно быстро и безболезненно. Да и вообще, как выясняется позже, все самое интересное герои проспали. И зрители тоже.

Хэппи-энд! Включите свет! Все идут за пивом!

Мнения из Интернета:

...с одной стороны — отличный триллер, очередная удача Найта и классная игра Гибсона и Феникса, помноженная на крутые спецэффекты и отличный сценарий. С другой — фильм не несет никакой идеи, и конец, после «Шестого Чувства» (того же, кстати, Шайемалана), смотрится блекло. А так фильм очень даже...

Каспер

...ничего интересного из просмотра зритель не получит, ничего не поймет, а будет лишь череда немых и нерешаемых вопросов:

1. При чем здесь инопланетяне?
2. Зачем Гибсон влез в такую вот Байдю?
3. Зачем это сняли?

Так что, начав просмотр сего фильма, советую не ждать разочарования до конца, а прекратить смотреть ерунду на корню и заняться более насущными делами.

Иван Blood

## «Терминатор 3: Восстание машин»

(«Terminator 3: Rise of the Machines», 2003 г., боевик-фантастика, Warner Bros.)  
Режиссер: Джонатан Мостоу  
В ролях: Арнольд Шварцнегер, Ник Стал, Кристиана Локен, Клейр Джейнс

На этот раз описание более чем виртуальное, поскольку шанс лицезреть все похабные задумки, которые в свое время не были реализованы из-за технических ограничений, представится еще ох как не скоро. Премьера намечена на июль следующего года.

В новом фильме бывшая мишень Джон Коннор малость подрос и, ни много ни мало, возглавил компьютерную компанию (действительно, не мандаринами же ему торговать, правильно?). Взламывая на досуге компьютеры компании

«Сайбердайн Системс», парень обнаруживает сведения о топ-секрет-проджете «Скайнет». И тут, откуда ни возьмись, в настоящее время прибывают два киборга из будущего: T-800 (А. Шварцнегер) — для защиты Джона, а также T-X (К. Локен) — практически неуязвимая женщина-терминатор, то и дело принимающая формы самых непредсказуемых предметов и время от времени пытающаяся убить Коннора.

Абсолютно очевидно, что на сегодняшний день ограничить режиссера в осуществлении



коварных планов и тех и других киборгов смогла бы, пожалуй, лишь его собственная фантазия. За последние годы развитие технологий — начинающая морфингом и заканчивая



«буллет-таймом» в стиле «Матрицы» — по уверениям режиссера, конечно, не прошло от «Терминатора» стороной. Но ничего подобного в фильме вы не увидите — для них это уже пройденный этап.

Что ж, нам остается только еженощно вскакивать в холодном поту с криками «Мочи ее! Мочи!», ибо вплоть до самой премьеры всеми участниками съемок был дан обет молчания касательно подробностей сюжета, а иначе им всем наступит всепоглощающий «Армагеддон»...

Александра Дарагунцова

# Смеходром

**О**бщеизвестно, что люди на Земле делятся на нормальных и на тех, кто занимается компьютерами. Причем первых с каждым годом становится все меньше и меньше.

Итак:  
стадии заболевания, симптомы и методы лечения.

## Первая стадия (легкая)

**Симптомы:** человек садится за компьютер, включает его, работает и уходит домой в конце рабочего дня, после чего не вспоминает о компьютере до следующего утра. Аппетит и сон нормальны, головные боли и понос отсутствуют.

**Лечение:** в лечении пока не нуждается.

## Вторая стадия (полулёгкая)

**Симптомы:** у больного наблюдается повышенный интерес к компьютеру, выражающийся в нездоровом возбуждении, которое охватывает больного при виде указанного объекта. Аппетит нормальный. Сон беспокойный со вскрикиваниями и взвизгиваниями. На работе задерживается на 2-3 часа и топчет кнопки.

**Лечение:** удалить больного от компьютера, давать внутрь медицинский спирт 3 раза в день по 0,5 столовой ложки. Компьютерную литературу убрать в недоступное место. С работы встречать.

## Третья стадия (средней тяжести)

**Симптомы:** больной задерживается после окончания рабочего дня более чем на 4-5 часов, копит деньги на домашний компьютер. В обиходе начинает употреблять компьютерную терминологию и перестает реагировать на расширенные глаза окружающих. Аппетит повышенный. Сон беспокойный с выкрикиванием компьютерных словечек и беспричинным смехом. Больной приходит в резкое возбуждение при виде компьютера или при встрече с больным третьей стадии и выше. (В последнем случае болезнь может перейти в 4-ю стадию.)

**Лечение:** больного изолировать от общества и от компьютера, деньги отобрать, женить. При бурном поведении и отказе от лечения вводить внутривенно 1-2 ковши водки с портвейном «777»,

смешанных в пропорции 1:2. Тазик не давать.

## Четвертая стадия (тяжелая)

**Симптомы:** больной покупает модем и компьютер. Речь изобилует различными специальными словечками и их сочетаниями. Изобретает новые слова, копит деньги на выделенную телефонную линию. Аппетит сильно повышен.

Ест любую пищу в любое время суток при условии ее наличия. Спит 3-4 часа в день, так как ночью звонит по модему и при каждом соединении издает вопли, описанные в 3-м томе книги «Жизнь животных» (глава первая: «Поведение самца макаки резуса в брачный период»). Половое влечение снижено. Рвота, работа, бред и понос отсутствуют.

**Лечение:** лечению подлежит только в условиях стационара.



## Пятая стадия (безнадёжная)

**Симптомы:** больной заводит у себя BBS, которой уделяет все свободное от звонков и программирования время. Речь невнятна, состоит на семьдесят и более процентов из компьютерного жаргона со спецтерминами. Аппетит и сон отсутствуют. Ест только то, что попадает в пределы прямой видимости — не зависимо от вида и качества продукта. На окружающих обращает внимание только в том случае, если они произносят фразы, связанные с компьютером. Половое влечение отсутствует полностью, так



как больной периодически испытывает чувство глубокого удовлетворения от строки «Connect 33600...» на экране. Держит около компьютера ночную вазу и пачку чая, которую забывает развести в воде.

**Лечение:** лечению не подлежит.

\*\*\*

Звонок на радио:

— Поставьте, пожалуйста, песню Пугачевой о том, как у нее завис Windows!

Ди-джей (после паузы):

— Я не могу вспомнить у Пугачевой такой песни! Можете напеть?

— Ну, там еще в припеве: «Кликну, а в ответ тишина, снова я осталась одна... Сильная женщина плачет у Окна...».

\*\*\*

Встречаются два квакера.

— Ну, как жизнь?

— Да так, процентов на тридцать...

\*\*\*

У компа есть две функции: в него можно играть, но в него также можно не играть!

\*\*\*

Новая игра. Казахский DOOM! Никаких тебе лабиринтов! Голая степь!

\*\*\*

Диктор по радио объявляет: «На днях суд города Сан-Франциско приговорил хакера Гойко Митича к десяти годам лишения свободы. Сейчас он уже отбывает наказание в колонии «Прииск Счастливый» штата Аляска. По данным центрального компьютера полиции, завтра, в 12:00, полностью отбыв срок наказания, Митич выходит на свободу».

\*\*\*

Разговаривают два активных пользователя интернета:

— Ну, как дела?

— Да как тебе сказать...

Все нормально вроде, вот только пальцы болят...

— А с чего это вдруг?

— Да вот, вчера с друзьями в чате встретился, так всю ночь песни орал...

\*\*\*

Ползет по улице в дымину пьяный хакер. Еле руки и ноги

передвигает. А навстречу ему другой, трезвый:

— Слушай, Вася, ты чего?

Ведь ты же неделю назад закодировался?

— Ага! — ик! — А я — ик! — в-вчера к-к-код подобрал...

\*\*\*

Приходит мужик в компьютерный салон:

— Я у вас вчера компьютер прикупил...

— У вас проблемы?

— Сгорел он...

— Нет проблем, он на гарантии. А что у вас сгорело?

— Все!

— Ну, так не бывает. Процессор цел?

— Сгорел.

— А винчестер?

— Сгорел.

— А память?

— Сгорела.

— А монитор?

— Сгорел.

— Господи! Что же вы с ним делали?

— Да у меня пожар вчера был...

\*\*\*

Если Ваш компьютер завис, выдерните шнур, выдавите стекло!

\*\*\*

Звонок в дверь. Мужик открывает — там стоит тетка лет пятидесяти, толстая, в красной кофте, зеленой юбке, синих колготках и больших белых туфлях. На голове — огромный фиолетовый бант. Лижет зеленый чупа-чупс.

— Вы кто?

— Я — твоя смерть!

— Боже, какая нелепая...

\*\*\*

Турнир в Ноттингеме. Выходит мужик — весь в белом — пускает стрелу и попадает точно в центр мишени. Народ в восторге! Стрелок отбрасывает капюшон и говорит:

— I'm Willy Ebbot!

Следующим выходит мужик, весь в зеленом. Выпускает стрелу и расщепляет пополам стрелу первого стрелка.

Публика — аж пищит.

Стрелок отбрасывает капюшон и говорит:

— I'm Robin Good!

Выходит мужик — весь в черном, с огромным луком. Натягивает тетиву, выпускает стрелу и сносит ею голову судье. Публика в шоке. Стрелок говорит:

— I'm... I'm sorry!

\*\*\*

— Девушка, у вас такие красивые зубы!

— Да! Они мне от матери достались!

— Вот здорово! Так подошли — сидят как родные!

\*\*\*

— Ты чего такой грустный?

— Да вот за девушкой приударил...

— Ну и?

— Приубил...

\*\*\*

Похороны. Катафалк трогает с места. За ним бежит мальчуган лет восьми и рыдает:

— Папа, папочка, куда же ты, не оставляй меня, я хочу с тобой!

Катафалк останавливается, из кабины выходит шофер и орет мальчику:

— А ну, марш домой, кому сказал! Не сделаешь уроки к моему приходу — еще и ремня дам!

\*\*\*

Хозяин — гостю:

— Вы масло-то намазывайте!

— Хорошо, хорошо!

— Нет, Вы масло намазывайте!

— Да я и так намазываю!

— Где ж ты намазываешь? Ты ж, гад, кусками кладешь!

\*\*\*

— Ты чего такой грустный?

— У меня котенка молнией убило.

— Это как же?!

— Да я куртку застегивал, а он голову утрату не успел...

\*\*\*

Тест

Если Вы добры — получаете 200 очков; если нет — 100.

Если Вы умны — получаете 20 очков; если нет — 10.

Если Вы красивы — получаете 2 очка; если нет — 1.

А теперь проверьте результат: если вы набрали 111 очков, то вы — злобный тупой урод...

\*\*\*

— У меня сосед был — вампир!

— Как ты это узнал?

— А я ему в грудь осиновый кол вбил — он и умер...

— Девушка, девушка, а вы наверняка не замужем! Девушка (кокотливо):

— Да, а как Вы догадались?

— А Вы такая страшная!..

\*\*\*

— Я — пацифист!

— Вы против войны?

— Нет мне просто все по цифу!

\*\*\*

Спрашивают как-то у кинемеханика:

— А как это ты делаешь, что свет в зале так медленно-медленно гаснет?

— Да запросто! Беру вилку и так ее медленно-медленно из розетки...

\*\*\*

Сидят двое на лавочке.

Ночь, луна, звезды...

— Вань, дай семечек!

— Не дам!

— А говорил: «Звезду для тебя с неба достану»!

— Так то звезда, а то семечки!

\*\*\*

Отец сыну:

— Ты что, с Танькой встречаешься?

— Да, а что?

— Нет-нет, ничего... В твоём возрасте я с ней тоже встречался.

\*\*\*

Хорошо моряку — в порту его ждет девушка!

Хорошо дальнбойщику — на стоянке его ждет девушка!

Хорошо проводнику — девушка ждет на вокзале!

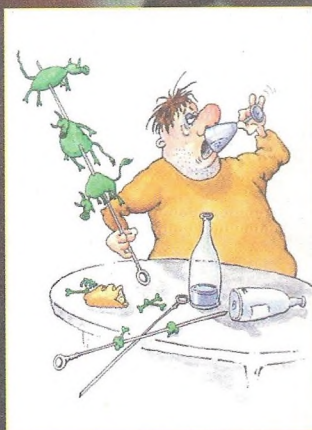
И только девушке тяжело — успеть и в порт, и на стоянку, и на вокзал...

\*\*\*

Во время проверки тюрьмы инспектор обращается к заключенному:

— Почему вы здесь?

— Так ведь не выпускают!



— Сынок, не ходи ты на эту дискотеку! Совсем оглохнешь!

— Да нет, мама, не хочу — обедал же недавно!

\*\*\*

Мы вчера с бабушкой смеялись до потери пульса...

И он выиграл!

\*\*\*

Совет хозяйке:

— Если Вы хотите приготовить дрожжевое тесто, а дрожжей у Вас нет — то ни хрена у вас не получится.

\*\*\*

— Здравствуйте! Я ваш новый жилец.

— А где старый?

— А старый уже не жилец...

\*\*\*

Перед смертью отец решил разделить наследство между тремя сыновьями.

— Нифига себе, — сказал четвертый сын.

\*\*\*

Мужик звонит в пожарную часть и орет:

— Горю, приезжайте, пожар у меня...

Ему отвечает оператор:

— Вызов принят. А как к Вам доехать-то?

Мужик:

— ...Вы чего там, охренели все?! На большой красной машине!

\*\*\*

Объявление на подъезде: «Уважаемые жильцы, районная управа просит вас до конца месяца оплатить счета за газ. В случае неоплаты газ будет пущен по вентиляционным трубам».

\*\*\*

Приходит сватья к сватье. Мать сына говорит:

— Лена вроде ничего, но живет у нас уже два года — и не рождает.

А мать Лены отвечает:

— Я не знаю, что с ней случилось. Дома-то она каждый год рожала.

\*\*\*

— Да не кричи ты так! Что просила, то и принес! Я ж не знал, что дамские пальчики — это виноград!

\*\*\*

Два часа ночи. Стук в дверь. Хозяин открывает, а там мужик:

— Слушай, мужик, помоги. Подтолкни меня, я тут за углом.

Хозяин:

— Мужик, ты чего, офигел? Третий час ночи!

Лег спать, а его жене не спится:

— Что ж ты так — может быть, у человека беда, может, ему очень надо?

В общем, доконала. Встал, собрался, оделся, выходит из подъезда:

— Мужик, ну ты где?

— Да я здесь, на качелях...

\*\*\*

Она:

— А где мы будем жить после свадьбы, у твоих родителей или у моих?

Он:

— Мы будем жить у твоих родителей, а твои родители будут жить у моих.

\*\*\*

— Мама, а можно я засуну пальцы в вентилятор, когда они у меня снова отрастут?

\*\*\*

Вышла Василиса Прекрасная в чисто поле, взмахнула трижды руками, перевернулась через себя, ударила себя оземь...

... да тут же и померла, сердешная, от сотрясения мозга.

\*\*\*

Приметы: если вы, открыв дверь, увидели человека:

- в зеленой одежде — вас заберут в армию;
- в синей одежде — вас посадят;
- в белой одежде — вас упрячут в психушку;
- в оранжевой одежде — у вас пожар;
- в желтой одежде — у вас что-то сломалось;
- в черной одежде — вы умерли.

\*\*\*

Сидят два панка. Один на гитаре тренькает и подпекает:

— Блин-н-н-н! Блин-н-н-н!

Час играет:

— Блин-н-н-н! Блин-н-н-н!

Два играет:

— Блин-н-н-н! Блин-н-н-н!

Второй вдруг:

— Запиши слова, за душу взяло!!!

\*\*\*

Входит в бар кенгуру и просит джин с тоником. Ошеломленный бармен пытается завязать разговор:

— Да-а-а... Нечасто к нам кенгуру заходят...

— Еще бы! Джин с тоником — 15 долларов!!!

## Виртуальная картошка

Завоевав уже телевидение и кинематограф, реклама все глубже и глубже проникает в компьютерные игры. Очередным доказательством тому может послужить, например, соглашение, заключенное компаниями Intel и McDonald's с крупнейшим игровым издательством Electronic Arts. Речь идет об игре «Sims Online» — популярнейшем симуляторе человеческих отношений. Теперь симы в своей повседневной жизни смогут покупать в закусочных гамбургеры, чизбургеры и прочую дребедень, а на их рабочих столах будут стоять компьютеры исключительно с интеловскими опознавательными знаками.

Возможно, что и такой спортивный гигант, как Reebok, разметит свой логотип в игре «Madden NFL 2003». Ну, это по-

возможность познакомиться с популярнейшей девчонкой Рунета. Целых 35 самых смешных мультяшек с ее участием выходят отдельным компактом. Так что, даже если вы не имеете доступа к интернету, а друзья уже достали вопросами типа «А помнишь в 23-й серии...», купив этот сборник, вы сразу наверстаете упущенное. И на упомянутый выше вопрос без зазрения совести сможете отвечать «Помню!».

## Голос разума

Очередную порцию балласта на раны вылили нам американские ученые. Проведя серию исследований в 33-х



нятно, а вот интересно было бы посмотреть на «Doom III» с Кока-Колой на стенах.

## Тридцать пять Месянь

Месяню все знают? У тех, кто не знает, стараниями компании 1С появляется отличная

школах США, они наконец-таки додумались до того, что жестокие компьютерные игры не оказывают негативного влияния на детскую психику. Если быть точным, они вообще никакого влияния на эту самую психику не оказывают. Вследствие чего был сделан

# Vsyakaya vsyachina



вывод, что запрещать ребенку играть в то, во что он хочет, как минимум, нецелесообразно. Как максимум же — родители зарекомендуют себя не с самой лучшей стороны.

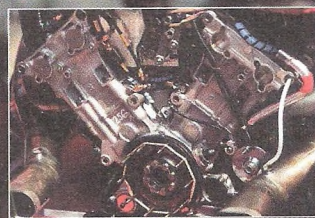
Другой вопрос, что в играх, как и во всем остальном, необходимо знать меру.

## С ветерком

Помните, в одном из прошлых номеров журнала мы рассказывали вам о необычных способах продвижения

своей продукции компанией Acclaim. Эти чумные ребята если не надгробья на кладбище испишут, так предложат кому-нибудь поменять имя на Turbo.

А ведь это, оказывается, еще цветочки — по сравнению с тем, что они придумали для раскрутки гоночного симулятора «Burnout 2: Point of Impact». Какой американец не любит быстрой езды? А какой американец любит платить штрафы? Вот Acclaim и предложила оплачивать все издержки своих соотечественников, связанные с превышением скорости на оживленных трассах. Интересно только, кто будет оплачивать расходы на лечение потерпевших и ремонт их машин? Неужели SCI?



## DOMINEX

### Комп'ютери Монітори

Samsung SM 755 DFX — 173  
Samsung SM 757 DFX — 198  
Samsung SM 757 NF — 225  
Samsung SM 152 B — 426  
Samsung SM 171 S — 511

### Периферія



e-mail: dominex@mail.ru

м. Київ, вул. Борщагівська, 204 корп. 3  
/044/ 457-9991, 488-5560, 488-7060

мы с вами одной крови

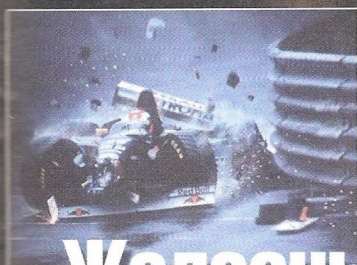
ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

«Куй железо,  
пока молоток не украли»

**№1**



**Железный бумс**

**Исповедь дальнобойщика**

*Пульные девайсы*

**Мобильные телефоны**

*Двухколесный домосед*

*Диктофон-мутант*

*Три в одном*

*Banias — новый козырь Intel*

*Запиши на меня, запиши...*



**Все невозможные ТЕСТЫ игрового железа**

## Двухколесный домосед

По мобильному телефону можно звонить, писать эсэмэски, можно ронять его в ванную, забивать им гвозди... — да мало ли что еще можно придумать.



Видать, инженерам из компании «Fujitsu» показалось действительно мало. Иначе чем еще можно объяснить представление ими одной из своих последних разработок, а именно: мелкого робота, управляемого посредством мобильного телефона. Робота зовут Maron-1. Что это значит по-японски, я, к сожалению, не знаю, но явно что-то нецензурное. Размеры этого двухколесного чуда составляют 320 x 360 x 320 мм, а весит оно 5 кг.

Однако этим дело не ограничивается. Maron-1 оборудован двумя камерами и датчиком расстояния, что дает ему возможность ловко обойти все препятствия на своем пути.

При чем здесь мобила? — спросите вы. А при том, что с помощью тех самых двух видеокамер робот может передавать изображение, к примеру, вашей квартиры на экран своего помощника (в частности, при обнаружении в жилище вора или, на худой конец, соседа, пришедшего покормить рыбок).

То есть перед нами практически идеальный сторожевой пес (который, правда, стоит 1600 баксов). Кроме выполнения охраняющих функций, Maron-1 — при получении соответствующих инструкций с мобильного — способен управлять телевизором или видеоматричным. Каким образом это управление будет реализовано, пока не ясно. Может, он будет записывать ваши любимые программы, а может — посмотрит и перескажет ☺.

О дополнительных функциях этого горшка на колесиках пока ничего не известно. Но хотелось бы верить, что он смо-

жет поливать вазоны, мазать скворечники и укладывать детей спать.

## Диктофон-мутант

Видимо, конкуренция на рынке диктофонов окончательно достала Olympus. Иначе как объяснить тот факт, что уже в середине ноября сего года компания начинает поставки нового цифрового малыша — Voice-Trek W-1 — со встроенной 300000-пиксельной цифровой камерой. Этот диктофон оборудован 32 Мб встроенной флэш-памяти, что позволяет сохранить до 6 часов аудиоматериала.

Что же касается камеры, то, как для такого маленького устройства, она хороша. Если не верите, то упоминание о 1/4-дюймовой 300000-пиксельной CMOS-матрице, позволяющей получить снимки с разрешением 640 x 480 (формат записи JPEG, до 250 снимков на встроенную память), а также об объективе, состоящем из четырех стеклянных линз с фиксированным фокусным расстоянием 61 мм в 35-мм эквиваленте, должно свести ваше неверие на нет. Минимальное расстояние, позволяющее проводить съемку, — 80 см.

Размеры диктофона-мутанта — 119,5 x 29,5 x 19,5 мм. Вес с батареями питания — 70 граммов. Приблизительная цена — около \$230.



## Три в одном

Диктофоны-фотоаппараты — это, конечно, интересно, но по сравнению с грядущим чудом от Panasonic меркнут и они. Судите сами — новая цифровая камера SV-AV30 способна не только делать фотоснимки разрешением 640 x 480 и записывать видеофрагменты 320 x 240, но и проигрывать



MP3-файлы. И не забывайте о TFT ЖК-дисплее разрешением 200 тыс. точек и о литий-полимерном аккумуляторе емкостью 1000 мАч.

## Banias — новый козырь Intel

В первом квартале 2003 года корпорация Intel выпустит новый мобильный процессор со странным названием Banias. Процессор будет использоваться в ультратонких ноутбуках, планшетных ПК и других маленьких — но от этого не менее полезных — устройствах. Новый «камушек» должен работать на тактовых частотах до 1,6 ГГц, что, правда, не должно вызывать у вас вздоха разочарования. Ведь из-за большого объема кэша его производительность будет не намного ниже, чем на четвертых пнях.

Еще один плюс Banias — низкое энергопотребление, что, несомненно, должно стать весомым преимуществом перед конкурентами.

## Запиши на меня, запиши...

Компания Plextor (а точнее — ее европейское представительство) презентовало новую линейку носителей стандарта



CD-R. Запись на эти диски может проходить со скоростью до 48x, а их гарантированная емкость составляет 80 минут (700 Мб). Главное — было бы чего записывать ☺.

## Под клавиш стук...

В то время пока я сбиваю себе пальцы, пытаясь донести до вас, дорогие читатели, свежие новости из мира всяких железных прибабасин, ком-

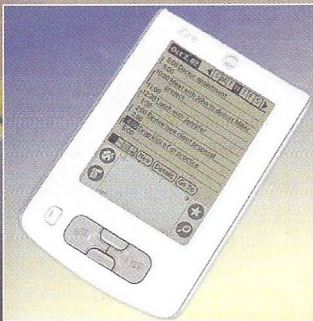


пания Microsoft делает все возможное, чтобы облегчить мою задачу. Речь идет о четырех новых клавиатурах: двух обычных PS/2 и двух беспроводных. Их продажи начались с 25 октября.

Клавиатуры предназначены для работы под Windows 98/Me/NT4.0(SP6a)/2000/XP. Для тех, кто не мыслит своей жизни без яблок, возможно подключение беспроводного варианта по USB и к компьютерам под Mac OS 8.6 — 9.x/Mac OS X 10.1.2.

## Скажем бумаге до свиданья?

Для тех, кто не может себе позволить дорогой карманный ПК, но по долгу службы или по призванию нуждается в нем, Palm представила Zire: PDA за 100 условно убитых енотов. Основной идеей компании относительно этого недорогого



устройства следует считать слоган «Долой бумагу! Все переходим на электронную запись!».

Что касается технических характеристик Zire, то они таковы: 160 x 160 монохромный экран, 2 Мб памяти, процессор 16 МГц. Имеется стандартный порт Mini-Palm USB Connector и инфракрасный порт. ОС: Palm OS 4.1, а синхронизируется Zire с Windows 98/2000/Me и XP или Macintosh OS 9.x и Macintosh OS X v10.1.2.

Не впечатляет? Зато цена мирная, да и позиционирование Zire как многофункционального портативного органайзера — записной книжки с операционной системой, позволяющего запускать множество различных приложений и совместимого с ПК дает о себе знать. У-ф-ф...

### Звукомания

Logitech не только джойстики клепать может! И в подтверждении этих слов компа-



ния представила свою новую 5,1-канальную акустическую систему семейства Z-Series — Logitech Z-680. Сие устройство комплектуется аппаратным Dolby Digital и DTS-декодером

и обладает следующими характеристиками:

- суммарная мощность — 450 Вт RMS;
- мощность сабвуфера — 185 Вт RMS;
- мощность сателлитов — 265 Вт RMS (53 Вт RMS на канал);
- максимальный уровень звукового давления (Maximum SPL) — 114 дБ;
- частотный диапазон системы: 35 Гц — 20 КГц;
- соотношение сигнал/шум: >100 дБ (A);
- входной импеданс — 10000 Ом;
- рекомендованная производителем цена — \$399,95.

Предназначена новая акустика для использования в составе THX-сертифицированных домашних театров в комплекте с разнообразными источниками. К последним, скорее всего, относятся ПК, игровые приставки, аудиоплееры и DVD.

### 46-дюймовая красота

На первую половину 2003 года назначено массовое производство 46-дюймовых ЖК-панелей от Samsung. Новое чудо



от корейской компании будет выпускаться на фабрике пятого поколения, расположенной в городе Чонан. Что касается его технических характеристик, то они таковы:

- разрешение 1280 x 720 (2,76 млн. пикселей);
- время отклика — 12 мс;
- соотношение сторон 16:9 (последнее оптимально для производства новых HDTV-телевизоров);
- размер точки составляет 0,795 мм;
- максимальная яркость — 500 кд/м².

Впечатляют размеры — 1103 x 629 x 50 мм. Вес 18 кг, потребляемая мощность 230 Вт.

Кроме того, в панели использована технология Patterned Vertical Alignment (PVA), предназначенная для дости-

жения широкого угла обзора (170° во всех направлениях).

Цветовая насыщенность новой панели достигает 72% (стандарт NTSC), контрастность — 800:1. Короче говоря, что-то да увидим.

### Palm Palm'у рознь

Дешевый Palm — это, конечно, хорошо, но что вы скажете о Palm Tungsten W с интегрированным трехдиапазонным GSM/GPRS-модулем и клавиатурой? Пусть он и обойдется в 550 баксов, но он того стоит! Судите сами:

- дисплей: 320 x 320, 65K цветов;
- навигация — 5 кнопок;
- слот расширения — SD/MultiMediaCard, SDIO;
- интегрированная антенна Bluetooth;
- порт IR;
- док-станция HotSync;
- ОС — Palm OS 4.1.1;
- процессор: 33 МГц Motorola Dragonball VZ;
- память: 4 Мб Flash, 16 Мб RAM (пользовательская область — 14 Мб);
- работа с ПК под Windows 95/98/NT 4.0/2000/Me/XP (Windows NT, 2000 и XP; Mac OS 9 и выше / Mac OS X 10.1.2 и выше; работа с ОС Windows 95 и NT и системами без USB подразумевает использование дока Palm HotSync Cradle-Serial (SKU P10828U));
- GSM/GPRS-модуль: Class 10 GSM/GPRS, на процессоре TCS2100 от Texas Instruments;
- возможность подключения карт Palm Bluetooth Card, GPS-приемника, MP3-плеера, интерфейса 802.11 через разъем Palm Universal Connector;
- время автономной работы до 250 часов в режиме ожи-

дания, до 10 часов в режиме активного использования.

Появление Palm Tungsten W в продаже — первый квартал 2003 года.

### Недорогие ноутбуки, недорогие ноутбуки!

И вновь на повестке дня тема компьютерной дешевизны. На этот раз компания Sony пытается соблазнить обывателей заманчивой ценой на свой новый ноутбук VAIO Bio Note PCG-FX55ZA. Не зверь, конечно, — но для комфортной работы подойдет.

Как-никак в наличии имеется:

- 15-дюймовый TFT ЖК-дисплей (разрешение до 1400 x 1050);
- PCG-FX55ZA, построенный на базе Mobile Duron 1,1 ГГц



и оснащенный 256 Мб памяти PC100 и 30-Гб жестким диском, DVD/CD-RW комбоприводом со скоростной формулой 8/8/8/24 и встроенным FDD;

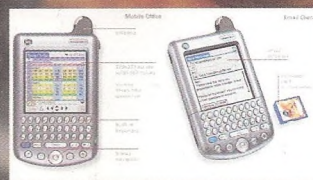
- чипсет — Apollo KT133A;
- видеоадаптер — RAGE MOBILITY M1 с 8 Мб видеопамяти.

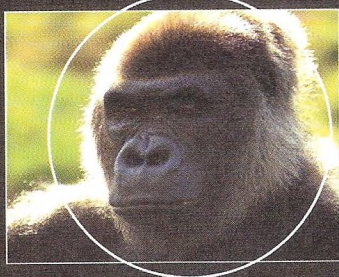
Кроме того, VAIO Bio Note оснащен двумя разъемами PCMCIA Type2, встроенным адаптером Ethernet, V.90 модемом и двумя портами USB 1.1, одним портом IEEE 1394 и видеовыходом. В наличии также два последовательных и один параллельный порт.

Аккумулятор литий-ионный, его заряда хватает на 1-1,5 часа автономной работы.

Размеры PCG-FX55ZA: 324 x 265,5 x 38,5 мм (324 x 265,5 x 54,1 мм — с аккумулятором увеличенной емкости). Вес — 3,1 кг.

Поставляется ноутбук с предустановленной ОС Windows XP Home Edition. Учитывая оснащенность этого малыша стоимостью в 1250 долларов, спрос на него, думаю, будет немаленьким.





# Исповедь дальнобойщика

**Р**ад приветствовать вас на страницах новой рубрики **Рашпиль**. Чему конкретно будет она посвящена, до сих пор не известно, но, тем временем пока ребята утрясают какие-то там юридические нюансы с лицензиями от журналов **PlayBoy**, **PentHouse** и «Твой малыш», временно решено писать здесь об игровых железках — всяких там видеокартах, джойстиках и прочем.

В результате такого совершенно невозможного наложения случайностей на нелепости некоторое время здесь буду писать я. Зовут меня Алексей «ты когда сдашь статью, гад?» Соболев, и самая точная моя характеристика — «хуже, чем ты варишь кофе, сделать ты уже ничего не в состоянии». Вероятно, на одном только этом основании мне и доверили открывать новую рубрику, поскольку до того два месяца подряд главной моей обязанностью в журнале было сидеть в приемной, широко улыбаться и отвечать на вопрос, кто я такой и что я здесь, «черт возьми», делаю. А теперь такой вот карьерный скачок. Думаю, эта та самая слава, которую мне прочила моя мама. Впрочем, никаких симптомов звездной болезни не ощущаю, да и вообще считаю таковую выдуманной завистниками и посредственностями. Я по-прежнему езжу в метро по жетонам, хожу на концерты Земфиры, общаюсь со старыми друзьями и выношу тару из офиса за этими тунейдцами. Правда, на работе мне стали оставлять на полтора пальца больше во-

ды в чайнике, но возможно, это потому, что недавно в редакции поменяли чайник на более вместительный.

В самом конце вступительной колонки я хотел бы обратиться к вам с небольшой просьбой. Дело в том, что начальство сильно настаивало, чтобы я писал с юмором и всякими приколами, и поэтому я очень хотел бы вас попросить все те словесные нелепости, что будут следовать ниже, считать остротами и шутками. Вам все равно, а я не останусь без работы. Пожалуйста?

## Рульные девайсы

Вот вам, дети, вопрос на засыпку — какой из наркотиков наиболее доступен? Хм, ну, вообще-то, нет — я имел в виду скорость и азарт (хотя и ваша версия, надо сказать, небезынтересна). А что может быть азартнее и быстрее автомобильной гонки? Романтика су-

ровых парней, крепко подсевших на колеса; будоражащий запах бензина — и все такое. Да и какой русский, в конце концов, не любит быстрой езды?

Ну, как вы поняли, кошмарный предыдущий абзац был робкой попыткой привлечь ваше внимание к теме сегодняшнего тестирования — **игровым приставкам-рулям**.

Конечно, суррогатная природа виртуальных развлечений — ощутимый минус. Но, с другой стороны, плюсов тоже хватает. То, что вы сможете вытворять с виртуальной машиной, побойтесь осуществить на практике даже самый матерый каскадер или гонщик-профессионал. Да и потом — купить настоящую машину себе, а после еще и оплатить ремонт тому бритому парню на BMW и с хорошими связями в ГАИ — это не каждый себе может позволить. А вот хороший игровой руль и игру-автосим — это пожалуйста.

## Крепче за шоферку держись, баран!

### F1 Speeder

Первый руль — **Maxxtro F1 Speeder** — вызвал глубокую симпатию уже с первых минут знакомства. Он прикольно хрустел упаковкой, здорово смотрелся на столе, привлекая завистливые взгляды коллег, очень эргономично ложился в руку и, к тому же, очаровательно кричал педалями — прелесть, да и только. Правда, он ни фиги не работал и операционной системой опознавался как «кофеварка неизвестного производителя, случайно забытая мимопроходящим пользователем на соседнем столе». В общем, никак не опознавался и совсем не работал. Покрутив пару минут баранку под демо-ролик «Need for Speed», я вынужден был признать, что упомянутый недостаток руля довольно существенен и, главное, явно броса-



Maxxtro F1 Speeder

USB-коннектор



ется в глаза посторонним — за спиной явно начинали похикивать.

Перезагрузка, равно как проверка кабеля и поход за кофе, ничего не дали — мы с «Need for Speed» по-прежнему расходились в принципиальном вопросе о факте наличия у меня руля F1 Speeder. Пришлось тащиться за мануалом. В итоге Speeder обошелся стандартным драйвером Windows, но лишний повод поворчать на общие темы дал. Имей разработчики смелость предложить USB вместо игрового порта, проблем было бы, как минимум, на одну меньше. С игровыми USB-девайсами не приходится заниматься самостоятельным добавлением новых устройств: система, как правило, находит их самостоятельно, калибровка тоже происходит автоматически. Даже драйверы устанавливать зачастую не требуется — если это только не устройство с обратной связью. К тому же USB быстрее, компактнее, да и просто моднее.

А впрочем, если подумать, игровой порт — это тоже неплохо. Не многие сейчас могут похвастаться наличием USB-порта на своем компьютере. И, учитывая то, что F1 Speeder относится к бюджетным устройствам, думаю, можно считать этот недостаток несущественным.

Но вернемся непосредственно к рулю. Он крепится к столу с помощью присосок, довольно устойчив и, по идее, в этом плане не должен вызывать претензий даже у самых буйных игроков. На руле присутствует восемь кнопок. Естественно, на этом типе подклю-

Разъем Game-порта



чения реализовать все их независимыми невозможно — поэтому они попарно дублируют друг друга. Хотя и четыре кнопки, по-моему, потребности среднестатистического сима покрывают вполне. Все кнопки расположены на спицах рулевого колеса, их легко можно достать пальцами, не отрывая от руля рук.

Единственное слово, которое приходит в голову при описании педалей, которыми комплектуется руль, — *милые*. Их даже нажимать как-то жалко. Управление скоростью с их помощью особых возражений не вызывает, но, право слово, никто бы, по-моему, не возражал, если б они были чуток побольше, да и расположены друг от друга подальше. Блок педалей — благодаря качественно сделанному днищу — не «уезжает» вперед при нажатии на педаль, несмотря на свою небольшую массу.

После установки, калибровки и предварительного знакомства руль было решено опробовать в «MacRacer». Первый опыт езды, надо сказать, вышел не совсем удачным. Ну, или как еще можно назвать непрерывное кувырканье в обочине и доточное знакомство с каждым столбом. Я, правда, и при игре в «MacRacer» на клавиатуре особым асом себя не показывал; к управлению же с помощью руля оказался не подготовленным вовсе. Однако уже через пятнадцать минут тренировок машина стала менее строптивой, а спустя еще минут десять мне даже удалось доехать до финиша. Смахнув сантиметровой слой пыли с плаката «О да, я велик и могуч!», висящего над столом, я выставил большее количество кругов и трассу поизвилистей.

При более глубоком знакомстве Speeder оказался в доску своим девайсом. Главное — пережить период адаптации. Speeder несколько чувствительнее клавиатуры и, по-моему, выдерживает крошечную паузу, прежде чем дернуть машину в указанном направлении. Не берусь судить, чем управлять проще — клавиатурой или рулем, но то, что с помощью последнего играть куда интереснее, — однозначно.



Thunder Wheel

Пресловутый (и волнующий) vibration, обещанный нам с коробки шапитошными буквами, появился при подключении к девайсу блока питания. На крутых поворотах и заносах руль начинал дрожать и вырываться из рук — типа давая этим понять, что там, под столом, не пара моих ног в разношенных туфлях да несколько пустых бутылок, но мощный движок — объемом, как минимум, литров в семь. Принципиально на игровой процесс vibration не влияет, но реализма, надо сказать, добавляет существенно.

В нагрузку к фидбеку мы были вознаграждены шумами, изображавшими, судя по всему, чьи-то представления о звуках работающего двигателя. Довольно занятно, если вы глухи на оба уха или никогда в жизни не слышали, с каким звуком ездят машины. Быть может, кто-то из разработчиков посчитал остроумным пригласить свою подружку и заставить ее рычать в микрофон, подражая изнасилованному жизнью пикапу, — я не знаю. Ребята, если это был действительно прикол, то почему было не выложить его на сайте отдельной mp3'шкой, а в прошивку руля не включить звук, похожий на работу двигателя внутреннего сгорания, а?

#### Вердикт

Перечитал написанное... Да, сплошные придирки. Это при том, что руль мне понравился. Наверное, сказывается неопытностью. Субъективно, очень не понравилось лишь одно — звуковое сопровождение, неизвестно каким недоброжела-

телем прошитое в руль. (Все же как-то легче думать, что это была диверсия конкурентов.)

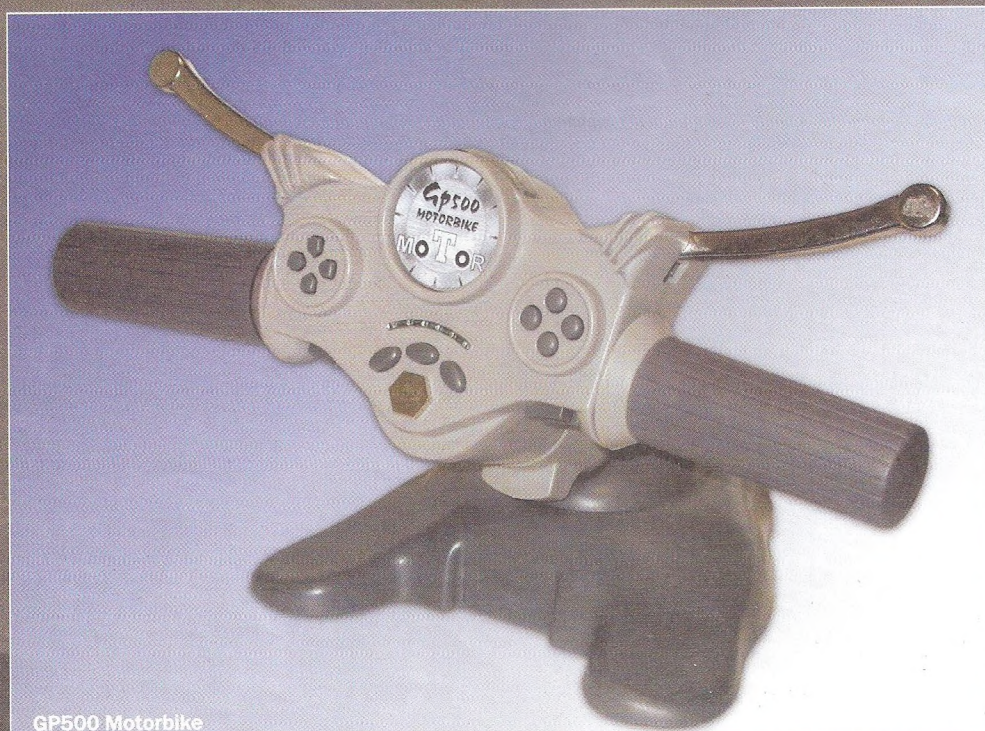
**Окончательный вердикт:** весьма достойный представитель своей ценовой категории (F1 Speeder стоит порядка 186-ти грн.). Последние три цифры оправдывают очень многое...

#### Thunder Wheel

Thunder Wheel, надо сказать, довольно именитый руль, облаканный многими игровыми изданиями, а в престижном «Car & Driver» по результатам тестирования он вроде как даже получил второе место.

Первое, что бросается в глаза, — наличие небольшого рычага для переключения передач. Принцип его работы прост: толкаем от себя — повышаем передачу, на себя — понижаем. Нереалистично? Ну, вам не угодить. Существуют, конечно, и рули с 5-7-ступенчатыми шифтерами, но, в первых, таких немного; во-вторых, стоят они довольно дорого; а в-третьих, все равно играть с ними практически не во что, поскольку автосимуляторов с поддержкой таких устройств по-прежнему крайне мало. Теперь, правда, рули все чаще обзаводятся подрулевыми — «формульными» — переключателями передач, расположенными за рулевым колесом. Однако такой способ управления передачами выигрывает лишь в играх наподобие «F1 2000» и иже с ними.

Определенно, будущее за рулями с реалистичной коробкой передач. Все идет к тому, что скоро любителям автоси-



GP500 Motorbike

муляторов придется покупать себе полноценную кабину — уже появляются рули с тремя педалями и даже с ручным тормозом. Дело за кузовом, сиденьями, выхлопной трубой и комплектом формы гайшника. Все это будет — и страшно подумать, как скоро. Однако наша тестовая лаборатория в полном составе (то есть я собственной персоной) абсолютно уверена, что на сегодняшний день такой рычажок — наиболее удачное (и, к тому же, довольно милое) решение.

Ну хоть вы нас ногами бейте!

Впрочем, мы опять отвлеклись. Thunder Wheel выглядит куда массивнее Speeder'a. Больше и сам руль, и «торпеда». Руль удобно лежит в руке, он целиком сделан из пористой резины (в отличие от Speeder'a, где резиновая лишь самая «востребованная» часть, все остальное — пластик) и практически не скользит в руке. Люфт (зона свободного хода) руля не слишком велик. А чем меньше люфт, тем, как известно, точнее управление машиной.

Теперь о плохом. Программируемых клавиш на руле всего четыре. А это значит, что без клавиатуры нам не обойтись — что есть крайне нехорошо.

Педали — хоть они и на порядок удобнее Speeder'ов-

ских — однако имеют не слишком большую величину хода, что сказывается на плавности ускорения и торможения.

Руль крепится к столу с помощью присосок (как и Speeder), однако, если в последнем это было уместно за счет удобной конструкции, то Thunder Wheel — массивный и свисающий со стола — так и норовит свалиться. Однозначно следовало использовать кронштейны — ведь чувство, когда руль повисает в руках уже на финишной прямой, почти столь же возбуждающе, как керамическая пельменица, опрокинутая на штаны в самом пике ужина при свечах.

Что еще не понравилось в дизайне и во внешнем исполнении — так это наклейки с аляповатыми спидометрами на «торпед». Ребята, ну что за детский сад, в самом деле! Если это, по-вашему, должно добавлять реалистичности, то скажу сразу — не забирает. Ну, вот вообще. Можете пристрелить человека, который занимается у вас фокус-группами и набором бета-тестеров. Или как вы там оформляете увольнение некомпетентных сотрудников?

Что касается непосредственно игрового процесса — субъективно, придаться к чему-либо трудно. У Thunder

Wheel большой угол поворота, благодаря этому управление в играх очень точное. Руль показал себя одинаково хорошо и в симах, и в гонках с аркадным уклоном. Правда, возвратные пружины настолько тугие, что после двух-трех часов непрерывной езды мышцы рук начинают сводить.

#### Вердикт

Thunder Wheel классом выше будет, чем Speeder, и превосходит последнего почти по всем параметрам, за исключением количества кнопок и наличия vibration. Учитывая невысокую цену (Thunder Wheel стоит 215 гривен), можно смело рекомендовать его любителем практически всех видов гонок.

А ты не Харлей, я была б так рада...

GP500 Motorbike сделан из серебристого пластика и формой не напоминает не то что руль «харлея», но даже какой-нибудь захудалый ураловский или ИЖевский. В связи с этим особо трогает милая наивность разработчиков, которые первой строчкой в списке особенностей руля, погружающих игрока в виртуальный мир гонок, написали: «Реалистичность дизайна для всех симуляторов мотоциклов!» Реалистичность дизайна, говорите? Это где же? Это типа как? Может, его курить надо, дизайн ваш, а не глазами смотреть и руками трогать?

Впрочем, некоторую странность форм Motorbike можно списать на то, что разработчики пытались вывести нечто среднее между рулем для обычных и водных мотоциклов.



К компьютеру Motorbike подключается через USB-порт, что в некоторой степени развязало руки разработчикам. На руле находится целых 15 кнопок (плюс еще в роли шестнадцатой выступает левый рычаг). Итак, по четыре кнопки расположено спереди на панели — слева и справа; три — посередине; оставшиеся четыре пристроились в нижней части панели управления — по две с каждой стороны.



Руль можно закрепить в трех различных положениях, устанавливая наклон в 25°, 55° и 85°. С управлением скоростью все как положено — правая рукоятка соответствует ускорению, а правый рычаг используется в качестве тормоза. (Рукоятка, кстати, выкручивается на угол до 70° — как и у настоящего мотоцикла.) Угол поворота руля равен 90°, а угол хода правого тормозного рычага составляет 30°.

(В последнем случае, в нагрузку ко всему прочему, вы получите затекшие лодыжки и смутное ощущение дурости всего происходящего. Впрочем, если ваш рост метр шестьдесят, или если вы профессионально практикуете хатха-йогу, то сказанное выше на вас не распространяется.)

Сильно расстроили слабые возвратные пружины и общая хлипкость конструкции. Отдавшись азарту гонки, я то и дело ждал, что руль вот-вот хрустнет. Негромко так — но в бухгалтерии услышали б.

Общее впечатление от руля — твердая четверка. Плюс полбалла за уникальность девайса — все же моторули еще достаточно редкость. Плюс еще полбалла за USB-интерфейс, высокую юзобилити и удобство в подключении/калибровке. И минус полбалла за довольно-таки высокую цену — 303 гривень.

**Алексей Соболев**

Здравствуйте! Слишком много разговоров о PS2, Xbox, GC. А о старой доброй Dreamcast совсем забыли. Это неправильно! Все счастливые обладатели Дримов — отзовитесь!!! Sega форева!

Обменяю или продам: 14" монитор Compaq 151 FS, принтер Canon BJC 250, цветной. Цена договорная, звоните: 8 (296) 52562 Дима.

Привет всем! Меня зовут Xenios, мне 17 лет. Я очень люблю аниме и хотел бы переписываться с другими его фанатами. Все, кому не лень, пишите: 79016, Львов, ул. Шептицких, 41/3 (Лина, Гаури и Ко. где вы? Откликнитесь!!!).

Меня зовут Слава, мне 13 лет, довольно неплохо разбираюсь в компьютерах и компьютерных играх. Хочу завести друга по переписке. Адрес: Винницкая обл., г. Жмеринка, ул. Садовая, 11, Швец Бронислав. [shvets@shvets.vn.ua](mailto:shvets@shvets.vn.ua).

Буду ждять, искренне. Б.К.

Увлекаюсь Japan animation!  
Пишите! Ответ — 100%, Jue;  
г. Киев, 02206, ул. Малышко,  
29ф, кв. 21.

Блок бесперебойного питания УПС-500, механический переключатель для компьютера. Тел: (044) 4100251

Винчестеры Quantum  
Fireball, 1.1 Gb, 20 y.e., Fujitsu,  
1.7 Gb, 25 y.e., не битые, мо-  
дем внешний Zyxel-1496E,  
комплект, 6/у, 15 y.e., принтер  
СМ6325, русифицирован, пе-  
чать — русский и английский,  
файлы только DOS, монитор  
ч/б «Электроника», с блоком  
питания, расширитель COM-  
портов: Multi card 4R232S.  
Тел: (044) 5504336

Винчестер «Фуджитцу»,  
10 Гб, б/у, хор. сост., без ис-  
порченных «мастеров», 50 у.е.,  
сетевая карта «Реалтек-  
8029», 10 у.е., торг.  
Тел: (044) 2375264, моб.

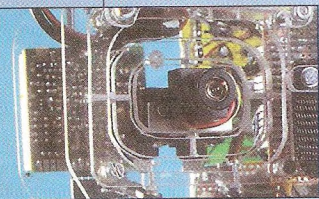
Объявления принимаем только на купоне журнала ШПИЛЬ! (ксерокопии недействительны).  
Объем текста — до 200 символов, включая пробелы. Текст объявления пишете печатными буквами, разборчивым почерком.  
Редакция оставляет за собой право отбора объявлений для публикаций.  
Вот и все правила.

Компьютер AMD-K6-2,  
266 МГц, RAM 64 Мб, звук,  
видео 8 Мб, винчестер 3 Гб,  
CD-ROM 32х, монитор 15",  
дисковод, клавиатура, колон-  
ки, «мышь», 240 у.е.  
Тел: (044) 4520836

Компьютер «AMD- ATHLON»,  
«Pentium-133», встроенный  
принтер. Тел: (044) 4925599

Блок бесперебойного питания: APC «Back-UPS», 400 Вт, 40 у.е., APC «Back-UPS», 500 Вт, 50 у.е. Тел: (044) 2638267, 19.00–23.00, Василий

The image shows a large coupon for the magazine "Игры". The coupon is a 10x10 grid of squares. At the top, there is a header section with a dark background. On the left of the header is a logo for "ИГРЫ" (GAMES) featuring a stylized figure. To the right of the logo, the text "и с вами снова играем" (and with you again we play) is written in a script font. Below this, the text "ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ" (ALL GAMES • ALL GENRES • FOR ALL) is written in a bold, sans-serif font. The word "ИГРАЕМ" (PLAY) is written in a very large, bold, sans-serif font, with "ИГРЫ" (GAMES) written in a smaller font below it. At the bottom of the header, the text "ИГРОВЫЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ" (GAME MAGAZINE OF THE NEW GENERATION) is written in a bold, sans-serif font.



# Мобильные телефоны

## Motorola v70

Начнем с того, что перед вами самый нестандартный имиджевый телефон — нестандартен уже сам внешний вид и механизм раскрытия телефона, получивший название *Rotate* (Вращение). Хотя, при всей своей оригинальности, у V70 есть вполне неоригинальные недостатки: это и ненадежный корпус, с которым надо обходиться слишком уж нежно, и не очень удобное открытие телефона одной рукой. (Кстати, верхняя крышка является активной.)

Радуют миниатюрные размеры телефона — 94 x 38 x 18,3 мм при весе 83 грамма. А огорчает не очень мощная Li-Ion батарея емкостью 430 mAh — ее хватает на двое суток при активном использовании меню или же на 30 минут разговора.

Экран телефона кажется круглым, так как углы скрыты под корпусом. Дисплей же здесь инверсионный, то есть белые буквы отражаются на черном фоне (предусмотрен и другой вид расцветки). Подсветка экрана темно-зеленая. При небольшом разрешении экрана (96 x 64 точки) видимость текста хорошая, что достигается высокой контрастностью экрана, на котором помещается до трех строк текста, а также строка инфо-знаков и строка подписей к клавишам. Работу с клавишами, правда, особо удобной не назовешь — хоть они и расположены на достаточном расстоянии, но все же слишком миниатюрны.

Меню телефона удобно и к тому же поддерживает ввод кириллицей. Можно настроить кнопки быстрого доступа, команды голосового

управления, а также запрограммировать 25 номеров голосового набора.

В записную книжку можно внести 500 записей. При этом для каждой ячейки доступны разные записи (домашний, рабочий, мобильный, факс, пейджер). На звонки же выделено 32 мелодии + 32 программируемые — в том числе и вибровывозов.

Что касается использования SMS, существует 19 их шаблонов. Кроме того, можно извлекать номера и имена отправителя из полученного сообщения или звонить отправителю. Жаль, но о поддержке MMS- и EMS-сообщений не подумали.

В органайзер можно внести до 500 записей, синхронизировать данные с помощью ПК (TrueSync) и т. п. Не радует отсутствие стандартного будильника и возможности полноценного использования



календаря. Игр всего три: «Блэк-Джек», «Головоломка» и «Сквош».

Стоит отметить наличие встроенного модема, WAP-браузера (1.2.1), GPRS (4DL+1UL).

### Вердикт

Этот телефон — с самым обычным на данный момент дизайном и нестандартным оформлением дисплея в сочетании с немаленькой его стоимостью (около \$500) — явно придется по душе любителям выделяться из толпы, для которых функциональные новаторы это далеко не самое важное в телефоне.

## Samsung SGH-T100

Это первый цветной телефон-раскладушка. Его призвание — стать важной деталью имиджа пользователя. T100 отличается от остальных раскладушек не только цветастостью, но и эргономичностью и дизайном. Размеры T100 — 88 x 50 x 22,9 мм и вес 94 грамма (с тонким аккумулятором, с дополнительной же батареей увеличенной емкости вес составляет 108 граммов, а размеры увеличиваются на 5 мм).

Кстати, первое впечатление о хрупкости телефона разработчики мигом развеяли, ознакомив потребителей с результатами теста, в ходе которого телефон раскрывали около 60000 раз.

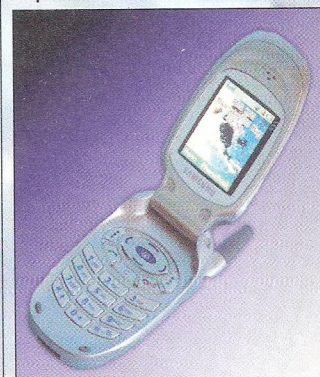
Что касается клавиш, то управление с помощью навигационной клавиши и клавиш, прилегающих к ней, очень удобное, хоть приотпеленные кнопки иногда и не слишком послушны.

Нельзя не отметить, что T100 просто поражает звучанием своих 16-голосных полифонических мелодий. Кстати, в комплекте телефона идет CD-Rom, на который записано более 450 цветных изображений и 250 мелодий, предназначенных для загрузки в телефон. Но вот вибровозвон на фоне этого умиления не радует — он получился хиленьким и отдельно не работает.

Главное, чем берет телефон, это все же экран, имеющий разрешение 128 x 160 точек и отображающий до 4096 цветов. Даже на солнце он практически не дает блика. Меню анимированное. Стоит также отметить, что при выборе любого пункта видны три первых его подраздела. Мало того —

с наведением курсора на какую-либо строку меню появляется поясняющее окошко.

А теперь о SMS. Достоинства: удобный просмотр сообщения на большом 6-строчном экране. В пассив же можно за-



нести невозможность «скачать» через слова при написании текста, отсутствие отдельных папок для входящих и исходящих SMS. SGH-T100 поддерживает Nokia Smart Messaging, что позволяет отправлять черно-белые картинки и мелодии на новые телефоны Samsung и практически на любую модель от Nokia.

Телефонная книжка выходит из расчета одно имя на один номер (помещается 500 имен). Для любого имени можно выбрать персональный сигнал предупреждения и назначить голосовую метку (всего 18).

На этом фоне несколько скромно смотрится диктофон с возможностью сохранения всего трех записей по 35 секунд каждая. Кроме того, во время разговора запись невозможна. Органайзер тоже не блещет оригинальностью, (поскольку календарь это и есть органайзер). В нем можно создавать события различных типов и устанавливать для них предупреждения.

Предусмотрены отличные цветные игры, будильник, калькулятор, WAP (1.2.1) и др.

#### Вердикт

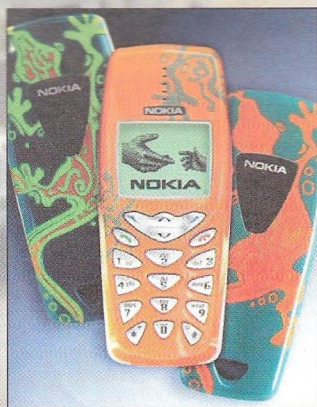
На роль полноценного бизнес-телефона T100 не годится — отсутствуют GPRS, ИК-порт, не поддерживаются MMS и EMS. Зато, в противовес всему этому, имеем превосходное звучание и изображение, а также весьма оригинальный дизайн — так что люди, делающие ставку на имидж, прикупив T100, явно не прогадают.

### Nokia 3510

Этот телефон появился у нас не так давно. По сути, это улучшенная модель 3410 — плюс значительно улучшенная функциональность Nokia 6210. При размерах 118 x 42–50 x 18–21 мм и весе 105 г время его работы (Li-Ion батарея 825 mAh) при не слишком интенсивных разговорах и умеренном использовании функций составляет около четырех суток.

Очень порадовало качество звучания, расцветшее теперь в полифоническом «цвете». В пользование выдается 35 мелодий и тонов звонка, из них 15 полифонических (плюс есть возможность загрузить еще пятнадцать). Наличествует и вибровывод средней мощности сродни всем телефонам серии 3\*10.

Меню этого телефона привычно простое и удобное в работе, к тому же настраиваемое по собственному желанию. Кроме того, предусмотрена поддержка русского языка в меню и анимация. Клавиши на телефоне сгруппированы очень удобно и нареканий на расположение и удобство использования не вызывают.



Дисплей у модели высококонтрастный, благодаря чему читабельность помещающихся на экране четырех строк текста (плюс подписи к функциональным клавишам) в любое время очень хорошая. Во благо пользователя предусмотрены также и скринсейверы.

Телефонная книжка модели 3510 может похвастаться объемом. Теперь в телефоне помещается 500 ячеек, а также до пяти номеров к каждой записи. Кроме того, можно ввести текстовую заметку для каждой записи.

Предусмотрена поддержка MMS, хотя это работает только на прием, так как телефоном поддерживается формат Nokia Smart Messaging, с помощью которого можно пересылать только картинки и мелодии. Что касается SMS, то можно принимать или отправлять сообщения длиной до 459 символов (память на 150 SMS- и 50 графических сообщений), рассылать SMS группе пользователей; есть шаблоны для SMS и др. Кроме того, телефон располагает поддержкой GPRS и WAP-браузером v1.2.

Организатор тоже получился на уровне. Так, здесь предусмотрена возможность записи события с разной длиной (от 100 до 500 записей), есть будильник, срабатывающий при выключенном телефоне, календарь с напоминанием, калькулятор, конвертер валют, часы и секундомер. Конечно же, присутствует и пять забавных игр.

#### Вердикт

При длительном времени работы, хорошей функциональности, качественном звучании звонков и при большом выборе сменных панелей Xpresson™ этот телефон — достойный претендент на лидерство в среднем классе.

### LG 510W

Эта модель на данный момент является самой маленькой «раскладушкой» на рынке (82,5 x 45 x 18,5 мм при весе 78 г). При этом время работы от батареи Li-Pol 630 mAh при разговорах до 30 минут составляет чуть больше 2 дней, что далеко не есть предел сегодняшних возможностей.



Дисплей LG 510W может иметь как голубую, так и зеленую подсветку. Кстати, подсветка и дисплея, и клавиатуры отключается через пять или десять секунд после «покоя», хотя можно включить и постоянную подсветку.

Размер экрана — 128 x 160 пикселей; в него помещается семь строк текста и стандартные иконки времени, даты или звукового профиля.

Меню вышло простым и понятным, а анимация лишь добавляет удобства. Использование клавиш из полупрозрачного пластика также довольно удобно. В наличии также горячие клавиши в виде джойстика. Кроме того, на левой стороне корпуса расположены три кнопки: две верхние регулируют громкость динамика и звукового сопровождения, а третья отвечает за диктофон. При этом, если ненадолго выжать нижнюю кнопку, вы попадаете в подменю, а при длительном нажатии все на ту же кнопку — прямая дорога в режим записи (90 секунд).

В организаторе можно включать до 20-ти напоминаний, сопровождаемых звуковыми сигналами. Есть также будильник с тремя режимами, игры (5 шт.), мировое время, калькулятор, конвертер мерных единиц, а также WAP-браузер версии 1.2.1 и встроенный модем.

Не порадовало звуковое оформление — всего 20 писклявых мелодий. К тому же вибровывод показывает не самые мощные результаты.

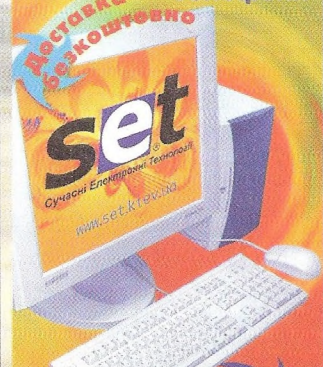
Телефонная книга, как для телефона такого уровня, явно маловата — 200 ячеек в телефоне. Есть голосовой набор на 10 ячеек. Что касается SMS, то возможен прием/отправка сообщений длиной до 160-ти символов, а также извлечение номера и имени отправителя из полученного сообщения, звонок отправителю сообщения; функция eZiText (аналогична T9).

#### Вердикт

При неплохом дизайне и удобстве в работе, трубка все же проигрывает подобным раскладушкам из-за отсутствия многих современных функций и недолгого времени работы. Хотя в целом телефон оставляет очень приятное впечатление и явно придется по душе многим любителям «маленьких вещей».

**Увага, акція!**  
Для студентів та школярів  
знижка **5%**  
на комп'ютери SET

**КОМП'ЮТЕРИ**  
Комплектуючі  
Мультимедіа  
Периферія  
Телефони



**У вихідні дні 3%**  
знижка на системні  
блоки

Київ, пр. Науки, 4  
(Московська площа)  
тел. (044) 250-9761  
(багатоканальний)  
e-mail: set@setonline.kiev.ua

Комп'ютери сертифіковано УкрСЕПРО

# Важно не то, что ты думаешь, а то, как ты думаешь... ©

**З**дравствуйте, дорогая редакция журнала «ШПИЛЬ! №6» (с обложки копирнул). Вы там распинаетесь, что никто не берет журнальчики, чтобы бабушка в ОТ читать, а мы в нашем родном Хмельницком не можем достать ни единого номерка. Вот, с трудом достали через четвертых знакомых, на пару дней. О свежачке вообще молчу. Пока крутится барабан хочу передать приветы Шереметьеву, Гайдуту, Гладкому и Игорю, а также всем другим с зеленой корочки предпоследней страницы, а в самом конце некоему <сВЕРЛу>. Один мой знакомый любил говорить: «Всех не пересадите!»

Немного о себе. Учусь уму-разуму в свободное время, в остатки свободного времени работаю админом комп-сети на станции Скорой МедПомощи Хмельницкого. Кстати, ALL!!! Где можно достать игрушки под Солярис посерьезней тетриса? Был один случай — 20-я бригада (сверло должно знать - его профиль) привезла какого-то, называвшего себя хакером. Чтобы это доказать - спер у ид Софтваре исходники Дума (пол-часа по выделенке качались). Теперь имею проблемы на свою голову — они на солнце высыхиваются не хотят: то Открытого Геля нет, то темносинее ему не нравится...

А парня бригада тогда упустила - он по проводам в сеть ушел. С ботинками. Моими. Я как-раз с душой выходил, в пушистых «кроликах»... Но вам это не интересно.

Продолжим. Пишу я не сам. Вот весь листинг: Poshtar Boba, Tiggerr, Jem, Jenny, Snukki & SPAV Grizli, и все эти в одной моей голове живут. Пока уживаются. А еще мой друг говорил: Сделай себе татуировку «Made in Chernobyl».

А навалят немного мыльца побудила... или возбудила... такая тема: мир RPG, магия и драконы, Поттер. Хотя на мое личное и оч. скромное ИМХО - последнего просто раскрутили больше чем Поплав-

ского и Билык в лошадиной тройке (чего-то не хватает). Решил портировать настольные карты на Сан. «Я тебя породил - я тебя и убью» - Наполеон? Но хотя кто был первый - тоже вопрос.

Начал жить как раз в расцвет игрового строения. Первые игры мои были на ЕСках - червячок на экране собирает цифры и увеличивается, уток стрелял. Потом в мою жизнь ворвался Хенон-2, в черно-белом варианте на Поиске. За ним Вульф, не на долго и пришел DOOM!!! Все уровни! На всех сложностях! В том числе и на NightMare!!! Аналогично и вторая часть. Нежная детская психика не смогла устоять... (О чем это я? А, я очень похожий на остальных. Внешне. Внутри нет. Я возненавидел CS. И причин было предостаточно. Во-первых, я очень долго ехал в вагончике. Во-вторых, вопреки обещаниям друзей меня в конце никто не ждал. В-третьих, в тот вечер поиграть мне так и не удалось - банка пива выпита зря. Много слышал, что главное - это хорошо зашиться и ждать врага. Но где прятаться - я не видел: комнатка 3х4 метра, с колонной посередине. Помню, в детсадице хоровод вокруг елки водили. Мне не понравилось. Пожар долго не могли потушить.

А сутками могу сидеть за Operation FlashPoint и Корсарами. В Поинте больше всего реала. Если даже ранят - снайперка становится бесполезной. Руки трясутся страшно (на тебе ситто - сей песок). А если не будешь за кустами шиться - первый же москаль в переносицу с калаша попадет и начиняй меня сначала - сейв всего один (если без муляжа). Пароли Фаргус мило отключил.

На десерт. сВЕРЛо подкинул идеюку шантажа. Так вот, меня в ЖиЗель кидать не нада, лучше вместо содержания. Все равно его никто не смотрит кроме ГлаввРеда. Если я не увижу себя там (я могу попросу не достать номер) - разыщу

того хацкера, дам айшник компа шереметьева. Он заметит все трЗшки на музыку симфонич. оркестра Никарагуа, а жипеги из скрытой папки на фотки некоего БГ.

PPS. Поспешу огорчить сВЕРЛо. Настоящего Наполеона мы заморозили в нашем Банке Крови, в холодильнике с четвертой группой резус нейтральный.

PS. Если не секрет - сколько краски уходит на один номер? Flash-thought: хочу сала. Кубометр одним куском. Мазать буду.

Poshtar Boba

*М-да, из вышесказанного становятся понятными три вещи: первое — в Хмельницком читают «Шпиль!», второе — игры под Солярис по-прежнему востребованы, но их невозможно достать, третье — у наших читателей с чувством юмора все зашибись. Так держать!*

Уважаемая редакция! Вам пишет Могильный Роман из Киева.

Мне очень нравится ваш журнал.

Он открыл мне глаза на новые игры.

Без него я не знал бы про GTA3, Jedi Knight2, Heroes of Might & Magic 4, Warcraft 3 и еще об многих интересных играх.

Желаю вам много фанатов и просто читателей, чтоб Ваша редакция процветала! you are the BEST!!!!!!!!!!!!!!

Roma Mogilny aka Hitman c.n.47

Эх, спасибо, на добром слове. Оно, как говорится, и редактору игрового журнала приятно.

## «Шпиль!»

Видається російською мовою;  
щомісячно; від травня 2001 р.,  
№ 10 (13)

Видавець ТОВ «Декабрь»  
Україна, Київ, 2002 р.

Виконавчий директор —  
О.О. Юревич

### РЕДАКЦІЯ

Керівник проекту —  
І.І. Шереметєв

Головний редактор —  
А. Гайдут

Редактори —  
Ю. Гладкий, Т. Зябкин, А. Лещук

Літературний редактор —  
О. Чаплєнко

Керівник відділу  
передполіграфічної підготовки —  
О.О. Степаненко

Дизайн та комп'ютерне  
верстання —  
О.Л. Ковальський

Відділ реклами —  
О. Шевченко

Служба розповсюдження —  
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун,  
О.Б. Удовенко

Зав. виробництвом —  
Ю.О. Курніков

### Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються  
та не повертаються.

За точність рекламної інформації  
відповідає рекламодавець.

Підписано до друку 31.10.2002.

Наклад 18 250 прим.

Видруковано з готових фотоформ  
ТОВ «Декабрь» у друкарні «Блиц Принт».

Образцова Типографія  
**БЛИЦ ПРІНТ**  
380-Хмельницька

Відповідальність за якісне  
поліграфічне виконання несе  
Зразкова друкарня «Блиц Принт»  
(м. Київ, вул. Довженка, 3).

### АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 02160, м. Київ-160,  
просп. Возз'єднання, 15,  
7-й поверх, к. 708

Тел. (044) 550 6223

(044) 553 3986

(044) 553 5547

Тел./факс: (044) 553 1940

E-mail: shpil@comizdat.com

© «Шпиль!», 2002

Засновник — С.М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання  
матеріалів у будь-якій формі можливе  
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні  
матеріали фірм-виробників  
та матеріали з сайтів:

www.overgame.com, www.theoxygentank.com,

www.gamespot.com, www.gamesville.com,

www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс — 23852

### РЕКЛАМНИЙ ІНДЕКС:

І Український	Вектор	13, 46
фестиваль Інтернет2 обл.	Мультитрейд	30
Шпиль! 3 обл.	E-mobile	39
Samsung Electronics 4 обл.	DiaWest	43, 45
	Dominex	54
O-TV 5	СЗТ	63

# ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

Подписной  
индекс  
♦ 1727

## Доставочная карточка

Ф. И. О. \_\_\_\_\_  
улица \_\_\_\_\_  
дом \_\_\_\_\_ квартира \_\_\_\_\_  
город \_\_\_\_\_  
индекс \_\_\_\_\_  
тел. \_\_\_\_\_

1. Перечисляй до 1 декабря 48 грн. на наш расчетный счет:  
ООО «Декабрь», р/с 26007103801  
в АКБ ИНТЕГРАЛ г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819
2. Высылай по почте эту открытку и копию чека об оплате
3. Звони нам по телефону:  
(044) 553-3986, 553-1940 и поинтересуйся, как твои дела?

на 1 полугодие  
подписка  
с 2003 г.

# Больше чем Игра

II Чемпионат Мира  
по компьютерным играм

## КУБОК УКРАИНЫ

Организатор – компания Samsung Electronics

[www.wcg.com.ua](http://www.wcg.com.ua)

[www.samsung.ua](http://www.samsung.ua)

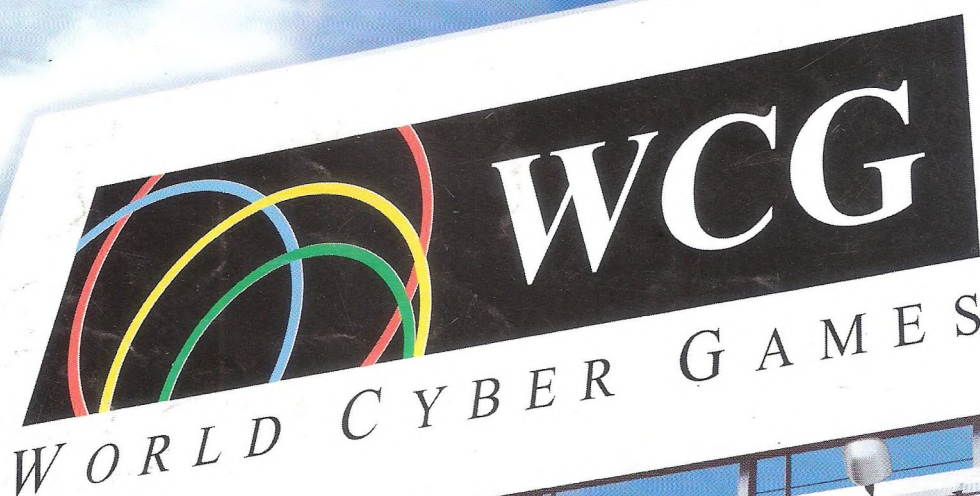
[www.wcg.com.ua](http://www.wcg.com.ua)

SAMSUNG

ELECTRONICS

Второй Кубок Украины  
по компьютерным  
играм завершен!

Поздравляем лучших  
геймеров Украины!



WCG  
WORLD CYBER GAMES

### Победители в номинации Counter Strike:

- 1 место – команда HR.xc6 (Днепропетровск)
- 2 место – команда maverick (Одесса)
- 3 место – команда c.58.ua (Киев)

### Победители в номинации Quake 3:

- 1 место – Роман Веренько sD.Chip (Одесса)
- 2 место – Юрий Сикорский Terminator/Vp (Киев)
- 3 место – Владимир Мельников SouL (Одесса)

### Победители в номинации Star Craft:

- 1 место – Вячеслав Блохин VoGGNirvana (Симферополь)
- 2 место – Денис Шубовский Hireling (Киев)
- 3 место – Дмитрий Иванов cvrMarine (Днепропетровск)

Желаем нашей сборной достойно выступить  
на Втором Чемпионате мира по компьютерным  
играм в Дайджоне (Южная Корея)!

Технический  
спонсор:

 **BRAVO**  
КОМПЬЮТЕРЫ



### Информационные спонсоры:

**АФИША**

**Корреспондент**

**CHIP**  
КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ

**НАШЕ  
ПРОЦЕССОР**

**hiTech**  
ПАНОРАМА ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

NETWORK • UKRAINE

FM • FM

**GALA**  
RADIO

**КОМПЬЮТЕРНАЯ  
ГАЗЕТА** HARD • SOFT

**Мир связи**

**МОЙ  
КОМПЬЮТЕР**

**МОЙ  
КОМПЬЮТЕР**

**ШПИЛЬ!**  
ИГРАЙ ЖИВНО И ДОРОЖЕ

**ITWARE**